JÁTÉKOLIMPIA!

5 TELJES JÁTÉK!
- DTM RACING (autós)
- GLX (ügyességi)
- PUZZLE TROUBLE (logikai)
- GLEST (real-time stratégia)
- EIGHT LEGGED FREAK (FPS)

+3 BONUSZ JÁTÉK:
- STAR WARS: FLEET C.
- WORLD OF FIGHTING
- ANACONDA

SIMS 2 — teljes guide

ARMIES OF EXIGO — végigjátszás

DOOM 3 — tippcsokor

CD GAMES

2004/5 - OKTÓBER ▫ 2 CD ▫ ÁRA: 1195 FT

The SIMS 2

MEGAGUIDE 12 OLDALON

13 SZUPER VÉGIGJÁTSZÁS:

- Armies of Exigo
- Port Royale 2
- Locomotion
- Silent Hill 4
- The Sims 2
- ShellShock
- Doom 3
- Nexus
- Shade
- D-Day
- Sherlock Holmes
- Conflict: Vietnam
- Warhammer 40K: Dawn of War

TELJES JÁTÉKOK:

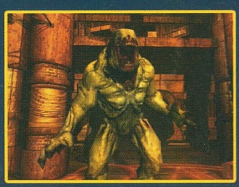
DTM Racing ▪ Glest
Puzzle Trouble ▪ GLX
Anacondas 3D Adventure
Star Wars: Fleet Commander
Eight Legged Freak

DEMO, VIDEO:

FIFA 2005 ▪ Armies of Exigo
SIMS 2 ▪ Conflict Vietnam
Blitzkrieg: Ostfront Barbarossa
Shellshock Nam'67

EXTRA AJÁNLAT:

DOOM 3 modok
Flight Sim System
Far Cry SDK
GameCAM
Visual Pinball



A FILM, MELY ELŐSZÖR MUTATJA BE A VILÁGNAK
EZT A SZOKATLAN HŐST, RIDDICKET

A
SÖTÉTSÉG
KRÓNIKÁJA
ÍRÓJÁTÓL

KÜLÖNLEGES KIADÁS
Izgalmas extrákkal, mely tartalmazza Riddick univerzumának teljes bemutatását!

SZEPTEMBER 14-TŐL VHS-EN ÉS DVD-N!

UNIVERSAL

FILM © 1999 UNIVERSAL STUDIOS. ALL RIGHTS RESERVED. ARTWORK © 2004 UNIVERSAL STUDIOS. ALL RIGHTS RESERVED.

SZEPTEMBER 28-TÓL VHS-EN ÉS DVD-N!

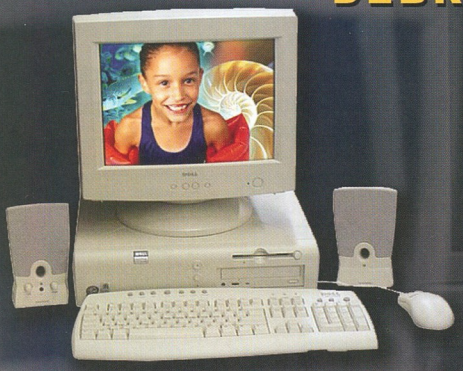
UNIVERSAL

FILM © 2004 UNIVERSAL STUDIOS. ALL RIGHTS RESERVED. ARTWORK © 2004 UNIVERSAL STUDIOS. ALL RIGHTS RESERVED.

XII. HAJDÚ-COMP

Informatikai Szakkiállítás és Vásár

DEBRECEN 2004. nov. 3-6.



További információ kapható a rendezőknél:

Kölcsey Ferenc Megyei
Közművelődési Intézet
Debrecen, Kálvin tér 2/a
Tel.: 06-52-413-977
Fax.: 06-52-416-040

e-mail: kolcsey.muvint@matavnet.hu

Mindenkit szeretettel várunk!

Nyitvatartás: nov. 3-4-5-én 10.00-18.00
6-án 10.00-14.00

Helyszín: Debrecen, Hotel Aranybika

Duplázz velünk! Egyet fizetsz, Kettőt kapsz!

Régebbi számaink akciós áron:

2000/1-6	300 Ft/db	2001/1-6	500 Ft/db
2002/1-6	700 Ft/db	2003/1-6	900 Ft/db
2004/1-3	1100 Ft/db		

MINDEN 900 FT ÉRTÉK FELETTI LAP MELLÉ EGY MÁSIKAT KÜLDÜNK AJÁNDÉKBA!

MEGRENDELHETŐ: CD GAMES - 1325 Bp., Pf. 214 vagy cdgames@cdgames.hu
Tel.: 239-7913
Csekk használata esetén, a közlemény rovatba kérjük feltüntetni a megrendelt lapok megnevezését!

RÉSZLETES INFORMÁCIÓ: WWW.CDGAMES.HU

Akciós áraink utánvétel esetén a postaköltséget csak 3000 Ft feletti megrendelés esetén tartalmazzák!
Az akció 2004 november 31-ig tart.

Sziasztok!

Panaszkodni semmi okunk, ha végignézzük a mostani CD GAMES felhozatalát, hiszen igencsak sokszínűre, de ugyanakkor tartalmasra is sikeredett a mostani szám. Sokszínű, hiszen végre vannak kalandjátékok, méghozzá több is egyszerre, révbe ért pár stratégiai játék és persze akciójátékokban sem szűkölködtünk. A nagy durranás mégis a nehezen besorolható, sőt nyugodtan állíthatjuk, kategóriákon túlmutató SIMS 2, mely véleményünk szerint beváltotta a hozzá fűzött reményeket, sőt még egy kicsit többet is kínál néha. Neki is veselkedtünk a programnak, ennek köszönhetően elsőként sikerült összehozni róla egy igazi MegaGuide-ot, méghozzá 12 oldalon. Persze akár az egész lapot is teleírhattuk volna, épp ezért még akár folytatása is lehet a dolognak.

Szép lassan bekocognak a magyar fejlesztések is, a múltkoriban a Panzers-sel megkezdett sort folytatja most a D-day, az Exigo és a hányatott sorsú Nexus. Mindhárom játék a maga kategóriájában tisztességgel teljesít, így nem is csoda, ha bekerültek mostani válogatásunkba.

Ha a nagy durranásoknál tartunk, akkor mindenképpen érdemes megemlíteni a Doom 3-at, hiszen a gépfaló csodaprogram megérkezett, így mi is összeállítottunk egy kis tippcsokrot, ami a játék kezelését és a legfontosabb dolgokat mutatja be. Újításként azonban rögtön a játékhoz már fellelhető mod-okat is leteszteltük, így ha véget érnek a single player küldetések, akkor is találsz nálunk érdekességet a játékhoz.

Természetesen az előbb említett mod-ok felkerültek a CD-re is, mely a szokásos képet mutatja most is. Apróbb változás mindössze csak annyi, hogy ebben a hónapban egy ötdarabos játékgyűjteményt nyújtunk át, az egy nagyobb játék helyett, azonban így biztos mindenki találhat a kedvére való programot.

Reméljük tartalmasan töltitek majd az időt velünk, jó szórakozást kívánunk a CD GAMES olvasásához!

TARTALOM

Bemutatók
5 Imperial Glory
6 The Movies

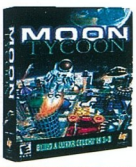
Végigjátszások, Guide-ok
8 Doom 3
12 Armies of Exigo
22 Adventures of Sherlock Holmes: The Case of the Silver Earring

28 The Sims 2
40 D-Day
46 Shellshock: Nam '67
52 Nexus: The Jupiter Incident
58 Warhammer 40.000: Dawn of War
64 Port Royale 2
78 Silent Hill 4

Tippek, trükkök
72 Shade: Wrath of Angels

74 Chris Sawyer's Locomotion
76 Conflict: Vietnam

Következő havi TELJES JÁTÉKUNK a Moon Tycoon (Gamma holdbázis) nevű magyar nyelvű stratégiai játék lesz, melyben egy holdkolóniát kell alapítanunk, és végig kell vinnünk a játékban található 30 küldetést úgy, hogy megússzuk a 16 féle természeti és ellenséges csapást. Ehhez 60 épületfajta és tucatnyi termelési lehetőség áll a rendelkezésünkre. A lap 2004 november 26-án jelenik meg.



CD GAMES

Kiadja a Cégterv Szolgáltató Bt.
Postacíme: 1325 Bp., Pf. 214
Tel./Fax.: 239-7913, 369-2779
e-mail: cdgames@cdgames.hu

Megrendelhető kizárólag a szerkesztőség postacímén, illetve megvásárolható Budapesten és vidéken a nagyobb számítástechnikai üzletekben.

Megjelenik kéthavonta
Ára: 1195 Ft

Terjeszti a
HIRKER Rt., Lapker Rt.
ISSN 1586-7374

A szerkesztőség címe:
Budapest, XIII. Lehel út 12. I.em/204
Tel./Fax: 239-7913, 369-2779

Félfogadási idő:
Kedd, Csütörtök: 12-17h

Előfizetési díj 1 évre: 5.975 Ft
Előfizetési díj 1/2 évre: 3.190 Ft

Nyomdai munkálatok: Gutenberg Press

A lapban megjelent szöveges és illusztrációs-, valamint a CD-ken található anyagok átvétele, másolása, illetve újrafelhasználása csak a kiadó engedélyével lehetséges.

A CD-ken lévő szoftverek által indirekt módon okozott károkért, a kiadó nem vállal felelősséget!

Címlapon:
Armies of Exigo

IMPERIAL GLORY

Miközben nagy a felhajtás a mélytán híres Total War-sorozat legújabb kiadása, a Rome körül, viszonylag csendben evickél egyre közelebb a megjelenés dátumához egy rendkívül hasonló alkotás, az Imperial Glory. Bár a fejlesztő Pyro Studios elsősorban a Commandos-szal került rivaldafénybe, nem olyan rég a stratégiai játékok területén is próbálkozott már: a mérsékelt sikert aratott Praetorians mögött szintén ez a csapat állt, és bár a játék nem volt korszakalkotó, azért elég kellemesre sikeredett. És hogy legújabb alkotásuk, az Imperial Glory milyen stílusvonalat követ, valamint mekkora sikerre számíthat, az reményeim szerint az alábbi bemutatóból fog kiderülni...

- **CD Link: Képgaléria**

- **Fejlesztő: Pyro Studios**
- **Kiadó: Eidos Interactive**
- **Megjelenés: 2005. tavasz**

- **Kategória: Stratégia**

- **Honlap: www.imperialglory.com**

A program leginkább a Medieval - Total War felújított verziójaként kezelhető, legalábbis a feldolgozott kort tekintve (késő-középkor illetve újkor) ahhoz esik a legközelebb. Az alapkoncepció gyakorlatilag teljesen azonos: a játék egyik felében egy területekre osztott Európa és Észak-Afrika térképen tevékenykedhetünk - a régiót 51 szárazföldi, míg a környező tengereket és óceánokat 29 vízi szektorra osztották. A provinciákon lehetőségünk van területfejlesztésre, hadseregek kiképezésére, illetve a diplomáciai és kémtevékenységet is ebben a módban irányíthatjuk, és a gazdaság kézbentartása mellett még technológiai fejlesztésekre (mintegy 70 találmány lesz) is itt nyílik lehetőség.

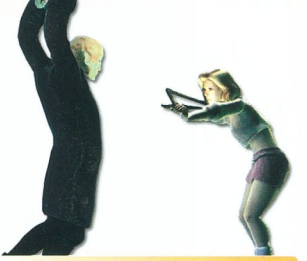
Természetesen mindezek mellett a korra jellemző egyik legfőbb elfoglaltság, nevezetesen a háborúskodás sem maradhat ki: stratégiai lépéseinket a Rizikóhoz hasonlóan a provinciákon "sakkozva" tehetjük meg. Amikor azonban csatára kerül a sor, akkor a játék átalakul egy kellemes RTS-sé, ahol csapatainkat a harcmezőkön irányítjuk. Mint hadvezérek, ebben a játékban sem egyes embereket kommandírozunk: parancsainkat nagyobb alakulatoknak adjuk ki. A harcmezők domborzata, a napszakok és évszakok jelentősen befolyásolják a harc kimenetelét, ezért egy jó stratéga akár kisebb sereggel is megfutamíthat egy erős ellenfelet. A kor eseményeit döntően befolyásoló tengeri csaták is részletesen lejátszhatóak (ez nem volt benne az MTW-ben); az egymást ágyúzó hajók látványa magával ragadó, ráadásul - ha minden igaz - az ellenséges hajók elsüllyesztése mellett még közelharcra is sor kerülhet, melynek szerencsés kimenetele esetén akár el is foglalhatjuk a kiszemelt hajót.

A grafikára az eddig megjelent képek és videók alapján nem lesz panaszunk, különösen látványos a korra jellemző hadoszlopok és formációk megjelenítése - ez utóbbi nekem például a Praetoriansban is tetszett, pedig az közel nem volt ilyen szép. A táj változatos, a csatamezőkön erdők, épületek, romok és akár várak is megjelennek, még több lehetőséget adva a taktikázásra. Apropó, várak: természetesen a városstrom sem marad ki a játékból! A rendelkezésünkre álló fegyvernemeket igyekeznek részletesen modellezni: lesz itt minden, a kaszákkal-kapákkal felfegyverzett paraszthadseregtől kezdve a nehézlovasságon és a huszárokon keresztül egészen a muskétásokig, no meg persze az elmaradhatatlan tüzérség is szerepet kap.

A programban egyébként a 19. század fontosabb államait irányíthatjuk, nevezetesen Nagy-Britannia, Franciaország, Oroszország, Poroszország vagy éppen - bizony, bizony! - az Osztrák-Magyar Birodalom uralkodójának szerepében tetszeleghetünk. Minden egyes állam a kornak megfelelő erősségekkel és gyengékkel kezd, de igazából csak rajtunk fog múlni, hogy mire gyúrunk rá a játék során. Mindent összevetve, az eddig kiszivárgott infók alapján egy felturbózott MTW várható, a kornak megfelelő grafikai tálalással és kibővített stratégiai lehetőségekkel. A megjelenésig még van egy pár hónap, de addig ott lesz a Rome: Total War...

SzabFer

THE MOVIES



Nehéz dolog egy ilyen végletekig hype-olt játékról előzetes bemutatót írni. Egyrészt az egyszeri cikkírót óhatatlanul magával ragadja a hazai és külföldi rajongók elsöprő lelkesedése, másrészt viszont sokat látott játékosveteránként ott bujkál benne a kisördög: mi van, ha mégsem azt kapjuk majd, amire várunk? Megesett már ilyen csúfság nem is egyszer… Ez a fajta kettősség esetemben furcsa tudathasadásos állapothoz vezetett. Gondolkodtam, hogy ez a cikk a töretlen optimizmus, vagy a visszafogott kételkedés jegyében szülessen-e meg. Mivel előrehaladott skizofréniám döntésképtelenségbe torkollott, kénytelen voltam a klaviatúrához engedni a Reménykedő Immortalt (R.I.) és a Cinikus Immortalt (C.I.) is. Következzék kettejük belső vívódása!

- **CD Link:**
  Képgaléria, Háttérkép

- **Fejlesztő:**
  Lionhead Studios
- **Kiadó:**
  Activision
- **Megjelenés:**
  2005. március 15.

- **Kategória: Stratégia**
- **Honlap:**
  www.themoviesgame.com

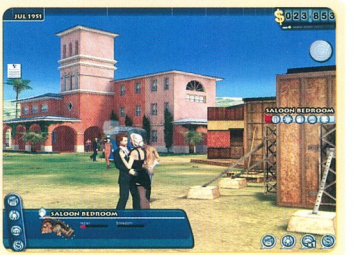
R.I.: A téma rendkívül eredeti: egy hollywoodi filmstúdió komplett, minden részletre kiterjedő irányítása lesz a feladatunk, az 1920-as évektől egészen 2020-ig.

C.I.: Eredeti ötlet?! És az 1995-ben megjelent Hollywood Pictures? A '97-es Hollywood Mogul? A 2002-es Movie Studio Boss? Mind erre a témára épültek, nem is voltak rossz játékok, mégis kevesen emlékeznek rájuk manapság. Vevők egyáltalán az emberek az effajta játékokra?
R.I.: Persze hogy vevők! Hiszen a The Movies nem egy száraz stratégiai játék lesz, erre biztosíték a fejlesztő Lionhead Studios (a Black & White megalkotói) és vezetőalapítója, Peter Molyneux neve is. Az unalmas pénzügyek helyett a hangsúly elsősorban magán a filmkészítésen lesz. A stúdió berendezése változatos díszletekkel, a színészek lelkének pátyolgatása, a kosztümök kiválasztása, illetve magának a forgatásnak a levezénylése teszi majd igazán izgalmassá a játékot.

C.I.: Berendezés, öltöztetés, pátyolgatás? Nem hangzik ez egy csöppet Sims-esen? Nem csodálom, hogy csak fél évvel a Sims 2 után merik kihozni a játékot… Lehet majd lesni a konkurenciától.
R.I.: A jótól lopni nem szégyen. Igaz, itt is megalkothatjuk majd saját színészeinket, de ezek jellemfejlődése (avagy visszafejlődése) sokkal kidolgozottabb lesz, mint a Simsben, vagy annak Superstar kiegészítőjében. Ahogy kezdő színészecskéink sztárrá avanzsálnak, felveszik az elkerülhetetlen allűröket, és egyre többet engednek meg maguknak. Hogy mennyire toleráljuk a depressziót, a drogozást, a késéseket a forgatásról, az egyre nagyobb anyagi igényeket (magasabb fizetés, luxusautó, magánrepülő, stb…), az csak rajtunk múlik. Megpróbálhatjuk formába rázni kedvenc színészünket, de akár rövid úton meg is válhatunk kedélybeteg, elhízott akcióhőseinktől, vagy kiállhatatlan, hisztériás díváinktól. Fontos a határozott és gyors fellépés, hiszen a mindig botrányra éhes paparazzik folyamatosan stúdiónk üdvöskéi körül rontják a levegőt. A B&W-vel Lionheadék már bebizonyították, hogy értenek az AI-programozáshoz. Reménykedjünk, hogy a Movies-ban is hasonlóan remek (vagy még jobb) mesterséges értelem felel majd a szereplők cselekedeteiért.

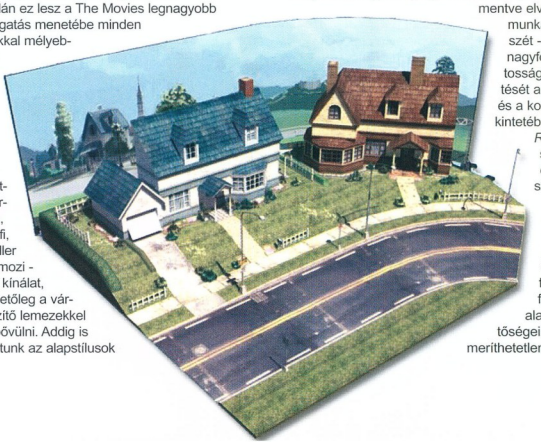
C.I.: Azért valljuk be, ilyen mega-tamagotchiból lassan tizenkettő egy tucat. Ami igazán naggyá tehetné a játékot, az maga a filmforgatás. Erről mit lehet tudni? Valódi mozikat tudunk majd készíteni a programmal?
R.I.: Igen, talán ez lesz a The Movies legnagyobb újítása. A forgatás menetébe minden eddiginél sokkal mélyebben nyúlhatunk majd bele. Először is kiválaszthatjuk, hogy milyen műfajban szeretnénk alkotni. Akció, horror, komédia, románc, sci-fi, western, thriller és háborús mozi - ez a kezdeti kínálat, mely remélhetőleg a várható kiegészítő lemezekkel tovább fog bővülni. Addig is próbálkozhatunk az alapstílusok kombinálásával is, így semmi akadálya egy „tankos-romantikus" film megalkotásának. Következő lépésben a forgatókönyvet kell megalkotnunk. Rengeteg előre legyártott klisé közül válogathatunk majd, melyeket szabadon kombinálva szinte végtelen számú lehetőséghez jutunk. Emellett lehetőség lesz saját forgatókönyv megalkotására is, bár ennek miértjéről - be kell valljam - nem sok információ látott eddig napvilágot.

C.I.: Nyilván meg kell majd adni a jelenetek sorrendjét, majd hozzájuk rendelni a díszleteket és a szereplőket. Nem nagy ügy… Magát az akciót meg úgyis befolyásolhatjuk a forgatás közben, nem?
R.I.: Valóban. De ne szaladjunk ennyire előre! A stílus és a forgatókönyv maga után vonja a kívánt díszleteket. Ezeket a stúdió területén kell felhúznunk, a többi



létesítmény közé. Lesznek nagy szabadtéri építmények, mint például egy vadnyugati városka főutcája, illetve beltéri berendezések, mint a jó öreg díványoskandallós szobabelső, városi gyorsétterem, vagy éppen csempézett fürdőszoba zuhanyfüggönnyel egy Psycho-remake-hez. Az előre elkészített díszleteket lehetőségünk lesz átrendezni, illetve teljesen újakat is alkothatunk különféle editorok segítségével. Ezek egy részét a készítők már a játék megjelenése előtt a rajongók rendelkezésére bocsátják, szabad utat engedve ezzel a lelkes moddereknek.

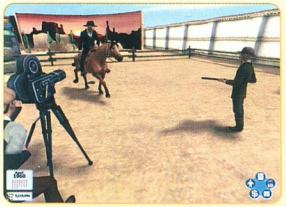
C.I.: Ez a „teljeskörű módosíthatóság" remélem nem azt jelenti, hogy a rajongóknak kell majd ingyen és bérmentve elvégezni a munka lényegi részét - vagyis a nagyfokú változatosság megteremtését a helyszínek és a kosztümök tekintetében.
R.I.: Nem hiszem, hogy erről lenne szó. Ez csak egy lehetőség, mellyel mindenki teljesen egyedivé teheti filmjeit. Ettől függetlenül az alapjáték lehetőségei is szinte kimeríthetetlenek lesznek.



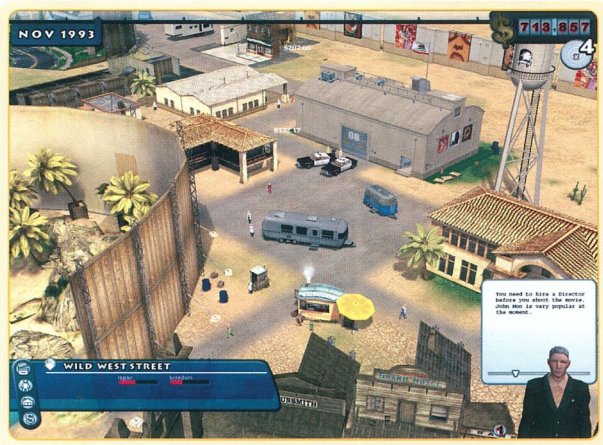
A kosztümökben rejlő variációk száma például jelenleg is négymillió fölötti, és még véget sem ért a játék fejlesztése!

C.I.: Álljunk csak meg egy szóra, tanár úr! Tegyük fel, hogy lesz a játékban tízféle cipő, ugyancsak 10 nadrág, ugyanennyi ing, kabát, sapka, nyakkendő és szemüveg. Ezekből összesen tízmillió féle variáció állítható össze, ennek ellenére nem hinném, hogy a rajongók elégedettek lennének ekkora kínálattal… Persze lehet, hogy Molyneux bátyóék nem így számoltak, de ezzel együtt sem kell hasra esni a nagy számoktól, amíg nem tudjuk, hogy pontosan mi is van mögöttük.
R.I.: Elismerem, igazad van. De még nem beszéltem a sminkről: minden szereplő teljes körű testfestést kaphat, így változva át vad indián törzsfőnökké, rothadó zombivá, vagy éppen uralkodói díszben pompázó Amidala hercegnővé.

C.I.: Most pedig mondj egy olyan játékot, amelyben nem lehet lecserélni a textúrákat! Na ugye. Itt megint az a kérdés, hogy mennyire töltik fel a Lionhead grafikusai igényes tartalommal a játéknak ezt a részét, illetve mennyit bíznak a kreatív játékosok munkájára. Lelki szemeimmel már előre látom a kiegészítő lemezek áradatát is: The Movies Make-Up Pack, The Movies Costume Pack, The Movies Scene Pack, és még a jó ég tudja, hogy mi minden.



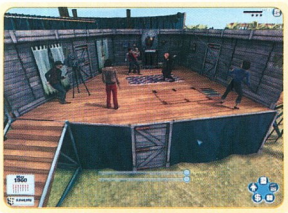
R.I.: Már az is baj, ha egy játékot a megjelenése után is támogat a kiadó? Ugyan már. Nézzük inkább, hogy mit kezdhetünk felöltöztetett, kisminkelt színészeinkkel a forgatáson. Ha sikerült elhelyeznünk a kamerákat, beállítottuk a világítást, és gondoskodtunk az esetleges speciális hatásokról (szélgép, robbanószerek és egyéb nyalánkságok), akkor végre kezdődhet a jelenet felvétele. A szereplők cselekedeteit nem tudjuk direktmódon befolyásolni, hanem bizonyos csúszkák állítgatásával hathatunk rájuk. Tegyük fel, hogy leültettünk egy fiatal párocskát a TV elé. A lányka "örüm" csúszkáját a maximumra húzva a színész látványosan élvezni fogja a műsort. Ha szeretnénk, hogy



ezen felbátorodva a férfi főhős némi udvarlást kezdeményezzen, toljuk feljebb a „szerelem" csúszkáját. Mielőtt a lassú fűzés unalomba fulladna, tegyük csutkára a pasi szerelmi szintjét - minden bizonnyal megpróbálja ezáltal megcsókolni párját. Ha a lány örüm csúszkáját ezzel egyidőben minimumra vesszük, garantáltan pofon fog csattani csók helyett. Látható, hogy a jelenetek levezénylése során munkák leginkább egy DJ-ére emlékeztet, csak itt a hangszínek és effektek helyett a hangulatokkal kell majd játszanunk.

C.I.: Na igen, azok a misztikus csúszkák. Elmondva egyszerűnek hangzik, de valójában senki sem tudja, hogy fog ez az egész működni. Mekkora szabadságfokunk lesz? Mennyire tudjuk majd saját, egyedi elképzeléseinket megvalósítani? Lehetőség lesz-e egészen apró gesztusok kivitelezésére is, vagy nem adhatunk ilyen mélységű utasításokat a színészeknek? Tekintve, hogy egy átlagos film hossza harminc másodperctől három percig terjed majd, túlságosan mély alkotásokra nem kell számítanunk szerintem.
R.I.: Azért azt ne felejtsük el, hogy a filmek hossza nincs lekorlátozva. Akár egész estés produkciókat is alkothatunk, ha bírjuk anyagilag. Szerencsére lesz ún. Sandbox mód is a játékban, ahol a pénzzel nem kell törődnünk: itt kötöttségek nélkül élhetjük ki magunkat. Az elkészült alkotásokat megfelelő marketinggel kell útjukra bocsátanunk. Ha túl keveset költünk reklámra, a kutya se nézi meg a filmet, ha viszont túl sokat, túlzott hype fogja övezni, ami hatalmas csalódáshoz vezethet.

C.I.: Na igen, a túlzott hype-ról Molyneux is tudna mesélni. Sokan máris megalapították saját virtuális filmstúdióikat, logókat gyártanak, melyek majd filmjeik előtt fognak virítani, mikor a nagyvilág elé tárják őket. Ugyanis a játékkal készült alkotásokat közszemlére bocsáthatjuk



majd a neten, sőt, a Lionhead egyfajta virtuális Oscar-gálát is szervez majd a rajongóknak. Már csak az a kérdés, lehet-e majd olyan élvezetes alkotásokat készíteni a programmal, amelyek a büszke rendezőjén kívül mások érdeklődésére is számot tarthatnak.
R.I.: Minden bizonnyal. De ha mégsem, akkor is ott lesznek az egyjátékos lehetőségek: a filmezés hőskorától eljutni a hangosfilmig, a színes technikákig, majd a sokmillió dolláros speciális hatásokig és CGI-effektekig - ebben bizony nem kétnapos kihívás rejlik. Egy egész stúdió irányítása nem könnyű dolog, de szerencsére minden területre vehetünk fel segítőket, akik elvégzik helyettünk a munkát. Így lehetőségünk lesz a játék azon területeire fordítanunk figyelmünket, amelyik a legjobban fekszik nekünk. Szerintem ilyen szeleskörű feladatokkal, ennyi eredeti ötlettel és ilyen újszerű megvalósítással ez a játék tuti siker.

C.I.: Molyneux neve még nekem is garancia a magas színvonalra. Végső soron tehát - a gyógyulás jele? - egyetértek veled!

Immortal & Immortal

Movies-ra várva...

Amíg a Lionhead játéka meg nem jelenik, néhány régebbi mozis anyaggal üthetjük el az időt:

Hollywood Pictures (1995)
A nagyapánktól örökölt moziláncot kell felvirágoztatnunk. Először vásároljuk a filmeket, később magunk is megalkothatjuk őket.
A forgatókönyvírás megoldása egészen érdekes: egy komolyabb szókészletből rakhatjuk össze a film tartalmát összefoglaló mondatot. Pl: „okostojás varázsló gyerek kalandjai a kastélyban" - tuti kasszasiker lenne ...

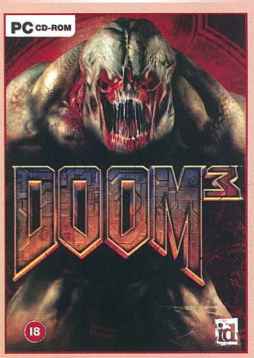
Hollywood Mogul (1997)
Máig az egyik legjobb, legösszetettebb darab a témában. A kezelőfelület és a grafikai kivitelezés elég puritán, de ezért kárpótol a rengeteg opció és a jól kidolgozott játékrendszer. Az eredeti verzióban sajnos nincsenek valódi színészek, de ezt egy kis rajongói csomaggal gyorsan orvosolhatjuk.

Movie Studio Boss (2002)
Az átláthatóságra és az egyszerűségre helyezték a hangsúlyt a készítők ebben a budget-kategóriás (5 dolcsiért bárki megveheti) programban. A filmkészítés egyes részfeladatait kisebb minijátékok formájában kell abszolválnunk. Meglehetősen egyszerű, de legalább már 3D-s grafika teszi emészthetővé a kezelőfelületet.

DOOM 3

Újra eljött az idő, hogy leereszkedjünk a Pokol legsötétebb, kéntől büzlő vörös bugyraiba. Az id Software elképzelése alapján szerveződött a legújabb túra, a nyusziselemmel telezsúfolt zseblámpánk idegenvezetésével. Vegyük át a túléléshez szükséges legalapvetőbb fogásokat, és nyálazzuk át a játék már kész, és készülőfélben levő modjait.

- CD Link: MOD gyűjtemény, Háttérkép
- Fejlesztő: id Software
- Kiadó: Activision
- Megjelenés: 2004. augusztus 13.
- Kategória: Akció
- Honlap: www.doom3.com
- PC.Games teszt: 95%



1993-ban csodálatos dolgok történtek. Amellett, hogy születésnapomra kaptam egy másfél tonnás régi, orosz fényképezőgépet, megjelent a korszakalkotó Doom is. Ekkor még 18-as gyerekcipőben járt az FPS-műfaj, a nagyszerű Wolfenstein 3D még csak pedzegette az akkori határokat. Az igazi innovatív játékmenet, a csodás grafika, és a rendkívül jól sikerült hanghatások olyan atmoszférát kölcsönöztek a Doom első részének, hogy szinte azon nyomban klasszikussá vált. Habár a gépigénye már

akkor is óriási volt, mégis mindenkit magával ragadott, hálózaton játszva, pedig egyszerűen páratlan, és elsöprő élményt nyújtott. Ettől kezdve mindenki First Person Shooter játékot szeretett volna készíteni, és hozzá kell tennünk, hogy a dömping azóta is tart. Ugorjunk gyorsan pár évet előre az FPS játékok életútján, és érkezzünk meg a 2004-es év augusztus havához. Az egész világ lázban égett, hogy vajon mikor kerül a boltok polcaira az id csúcsragadozója. El lett halasztva a megjelenés (nem is egyszer), és titkon mindenkiben ott lappangott egy teáskanálnyi bizalmatlanság. Szerencsére alapvetően optimista ember hírében állok, így szigorú rituálék kíséretében felinstalláltam a Doom Collector's Edition-t a gépemre, és mielőtt beköszöntött volna a végzetem, végigjátszottam a játék első két részét. Senki nem mondhatja, hogy nem lettem kész a házi feladatommal.

A harmadik eljövetel

Igen, időben eljött a megváltás, a nyári uborkaszezon felváltója, a FPS-játékok igazi atyjának legújabb inkarnációja, a Doom3! Már az elején szeretném leszögezni, hogy az id egy fityinget sem fizetett nekem az örömkönnyeimért, egyszerűen arról van szó, hogy nem minden nap jelenik meg egy ilyen kaliberű dinasztia sarja. Veszélyes dolog, ha valamit már-már megszállottan várunk, mert nagy az esélye - ha csak egy kicsit is hibás a játék képlete - annak, hogy hatalmasat csalódjunk. Ahhoz, hogy megfelelően, és objektíven tudjuk értékelni a Doom3-at, le kell szögeznünk pár dolgot. Először: senki ne számítson eget rengető design-béli változásokra az elődökhöz képest, mert ez mégis csak egy Doom, amely a monszterek halomra öléséről szól. Amennyiben az első pont mindenkibe kellőképp bevésődött, menjünk tovább: a nagy gépigény ellenére megfelelően skálázható a grafika, akinek szerényebb a gépe, nem kell Ultra minőségre állítania a grafikát, mert Mediumon és Low-n is meglepően jól néz ki a játék, jelentős sebességnövekedés mellett.

Ha már úgyis a grafikánál tartunk: mindenki készüljön fel, hogy az állát két és fél percig kell majd kapargatnia a padlóról. Azt eddig is tudtuk, hogy a Ferrari-terelgető John Carmack egy zseni, de amit ezzel az engine-nel művelt, az páratlan. Gyönyörű fény-árnyék effektek, a tűz hője torzítja a környezetét, ezúttal már látható különbség lesz, ha egy szobába üvegen keresztül, vagy csak simán nézünk be… Igazság szerint nem is lehet leírni mindent, de idézem Morpheus-t „Unfortunately, no one can be told what the Matrix is. You have to see it for yourself." Ez tökéletesen illik a Doom3 grafikájára is: mindenkinek látnia kell. A legszebb effekteket csak DirectX9-es videokártyával rendelkező játékosok élvezhetik (sajnos nem tartozom közéjük), de higgyétek el: több tízezer forintos beruházás nélkül is páratlan látványvilág tárul majd szemünk elé.

A vizuális kényeztetést pontosan olyan játékmenet kíséri, mint amilyennel a nagy elődök is büszkélkedhettek. Halomra kell ölnünk mindent, ami mozog. Lehet, hogy egyeseknek ez túl monoton lesz körülbelül huszonhat pályán keresztül, de ez Doom. Visszaköszönnek a régi szörnyetegek, a régi fegyverek, én egyedül a régi dallamok felcsendülését hiányoltam, de ez már a magánügyem. Mindent összevetve a Doom3 leginkább a régi részek előtti tisztelgés, mondhatni az újrafeldolgozásuk. Nem kell megijedni ettől, mert az id-s srácok maximális tisztelettel, és odaadással idézték fel a régi emlékeket. Én fejet hajtok előttük, és minden tiszteletem az övék. Nagyszerű munkát végeztek, nekem az első végigjátszás 25 órája alatt folyamatosan „régidúm" hangulatom volt, és ez már jelent valamit. Audiovizuális REMEKMŰ.

TUDTAD-E?
A Doomból hamarosan mozifilm készül, és a forgatókönyv már majdnem kész van!

Túlélőtanfolyam

Ideje átvennünk, hogy a Doom3 végigjátszása során milyen mozdulatsorokat kell begyakorolnunk az életben maradás művészetének műveléséhez. Az első, és legfontosabb szabály, hogy mindig vegyük fel az elszórt, elhagyott PDA-kat. Ezek a kis személyi aszszisztensek rengeteg információt tartalmaznak. Némelyiket csak azért olvassuk majd el, mert vicces, a többi viszont tartalmazhat a háttértörténetről információkat, a sztori kis kiegészítéseit, valamint létfontosságú, továbbjutáshoz nélkülözhetetlen kódokat, útmutatásokat. Nem csak a kütyükről letöltött e-maileket kell elolvasnunk, hanem érdemes az ún. Audio Logokat is meghallgatni, mert ezek is elég informatívak. Ezeknek a kis apróságoknak köszönhetően a Doom3-nak saját

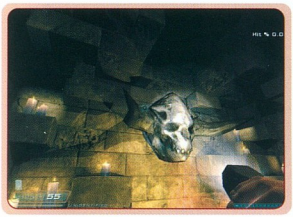
kis szférája alakul majd ki a számítógépünkön. A PDA-kat a legkülönfélébb helyeken elhagyva lehet majd megtalálni a játékban, ha elakadunk, nem árt kicsit visszamenni a pályán, és minden sötét sarokba bevilágítva ilyen személyi asszisztenseket keresni.

A következő tanácsom pont a világítással áll szoros kapcsolatban. Mivel a programban igen gyér a megvilágítása a Mars-bázisnak (az UAC spórolt a neoncsöveken…), ezért nagy valószínűséggel többször lesz a kezünkben a zseblámpánk, mint akármelyik fegyverünk. A játékdesign egyik alapeleme, hogy nem tudunk egyszerre világítani és lőni. Magyarul választanunk kell, hogy az elemlámpa vagy kedvenc puskánk kerül markunk szorításába. Sok játékossal találkoztam, akit ez zavar, de én személy szerint nagyon jó ötletnek tartom. Nem egyszer lesz majd úrrá rajtunk a pánik, amikor lámpánk fényében feltűnik egy szörny, mi váltunk fegyverre, és vaksötétben a monszter legutolsó ismert pozíciójába kiürítünk egy teljes tárat (ismerős a Predatorból, ugye?). Az adrenalin felszökik, pulzusunk az egekben dobol, és diadalittasan állunk majd a zombi teteme felett. Hoppá: nem maradt töltény a következő szobára… Kicsit elkalandoztam, de a lényeg annyi, hogy találjunk egy kézre eső gombot a zseblámpa és a fegyverek közti váltásra. Jelentős

TUDTAD-E?

A minap látott napvilágot az első információbomba a Doom3 engine-el készülő Quake 4-ről!

miszerint minden PDA-t be kell gyűjteni. Rengetegben előfordul ún. „Cabinet Code". Ez számzáras szekrényeket nyit ki, amelyek jó esetben dugig vannak tárakkal és health packekkel.



mennyiségű HP-t spórolhatunk meg egy gyors váltással. Helyezzük a legsötétebb sarkokat is új megvilágításba…

A közelharc határozottan jó taktika a Doom3-ban. Egy jó nagy terem végében, ha feltűnik egy Imp, akkor szépen, módszeresen elkezdi felénk küldözgetni a lassú, ámde nagy sebzésű tűzlabdáit. Ezeket könnyű kikerülni, de mégsem ajánlom, hogy messziről próbáljunk végezni az Imppel. Manőverezzünk a közelébe, kezünkben a shotgunnal, majd ha sörét-távolságon belül vagyunk, adjunk neki. Egy-két lövéstől odaát találhatja magát. Ez ugye a fent említett lőszer-takarékosság fogalmát is kimeríti, és könnyen spórolhatunk vele életet is. A legtöbb ellenség ellen alkalmazható ez a taktika. Ha többen törnek életünkre, jó megoldás lehet, ha összetereljük őket egy csordába, majd pár rakétát beküldünk a tömeg kellős közepébe. Amennyiben kifogytunk belőle, vagy még fel sem vettük, használjuk a tereptárgyakat. Szép számmal szoktak elszórva lenni gyülekony anyaggal teli hordók is. Azt már a korai hollywoodi filmek óta tudjuk, hogy ezek szép nagyot tudnak pukkanni, és sok lelket visszazavarhatunk a pokol legbelső bugyrába, ahonnan még Dante idegenvezetésével sem találnak ki. A Doom3-ban másik alapvető szabály, hogy ha egy folyosón sétálgatsz, és odateleportál eléd egy monszta, akkor nagy valószínűséggel mögötted is fel fog tűnni egy-két kellemetlen alak. Hála a kiváló hanghatásoknak, legtöbb esetben még sztereo hangszórókkal is észrevehető a támadás iránya. A jó öreg BFG-t pedig nosztalgikus rohamunk során ne pazaroljuk egy nevetséges Commando enemy-re.

A Painkillerben sosem volt olyan, hogy elfogyjon a lőszerünk. Hiába jött ellenünk 20-30 zombi egyszerre, mindig találtunk előtte / utána megfelelő mennyiségű muníciót elszórva a pályán. A Doom3-ban is van természetesen elég lőszer a folyosókon, szobákban, de mégis figyelnünk kell arra, hogy kit mivel nyírunk ki. Példának okáért felesleges egy „alap zombira" a shotgunt, esetleg a plazma gunt pazarolni, inkább verjük agyon az elemlámpával, vagy a sima pisztolyunkkal lyuggassuk ki aszott bőrét. A nehézfegyverzetet tartogassuk a durvább ellenségek ellen, a főmonszták egyenesen rühellik a Rocket Launchert. Tehát a lőszert okosan kell felhasználni, célozz jól! A munícióhiány visszavezet minket az első tanácsomhoz,

Aki azt hiszi, hogy elsajátította az összes fortélyt, és trükköt a Doom3-ban, és úgy gondolja, hogy most már semmivel sem tudja a játék meglepni, az szépen fogja magát, és tolja végig a játékot, majd kezdjen egy újat, immáron Nightmare-fokozaton. Itt található a nagybetűs Kihívás. Irtózatosan nehéz. Az szinte alap, és megjósolható, hogy a

szörnyellák sokkal keményebbek, nagyobbat sebeznek és nehezebb őket kinyírni, de hogy egy darab medkit sem található az egész Mars-bázison, és csak automatákból tölthetjük fel életerőnket, az már durva. Durva, de nem minden! A gyönyörűséges Nightmare fokozatnak köszönhetjük, hogy körülbelül 2-3 másodpercenként 5 egységnyi levonódik az életünkből. Ez egészen addig folytatódik, míg fel nem töltjük, vagy 25-ig le nem esik. Mondanom sem kell, hogy a játék nagy részét ennél jóval kevesebb energiával fogjuk végigjátszani. Már amennyiben vállalkozunk a hajtépő, idegromboló és billentyűzetpusztító Nightmare módra.

MOD-osult Végzet a köbön

Tulajdonképpen a Half-Life óta ismeretes, hogy egy sikerjáték nagyszerűsége önmagában nem elég ahhoz, hogy hosszú évekig beszéljenek róla és a kosárban maradjon. Szükség van a kiegészítőkre, MOD-okra. Két végéről lehet megközelíteni a módosítá-

sokat. Vannak ingyenesek, és vannak, amelyek pénzbe kerülnek. Az Electronic Arts a kiegészítőknek köszönheti, hogy a 2001-ben megjelent The Sims még mindig elfoglal általában két-három helyet a különféle változataival a Top10-es eladási listákon. Az 1998-ban megjelent Half-Life pedig a MOD-oknak köszönheti, hogy még mindig számtalan játékos gépén fent van, a legfrissebb patchekkel karbantartva. Az id Software csapata sem eszetlen texas-i cowboy-okból áll, ezért felismerték, hogy ha fejlett MOD-támogatást építenek be a játékukba, azzal drasztikusan megnyújthatják a produktum életciklusát.

A Doom3 alig másfél hónapja van csupán a boltok polcain, viszont már most ott tartunk, hogy szinte naponta jelenik meg új, kisebb-nagyobb kaliberű MOD. Az első módosítások még az id aprócska „hiányosságait" igyekeztek pótolni, azonban az idő teltével komolyabb projectek is elkészültek. Most pedig szemezgessünk az elkészült MOD-ok legjavából.

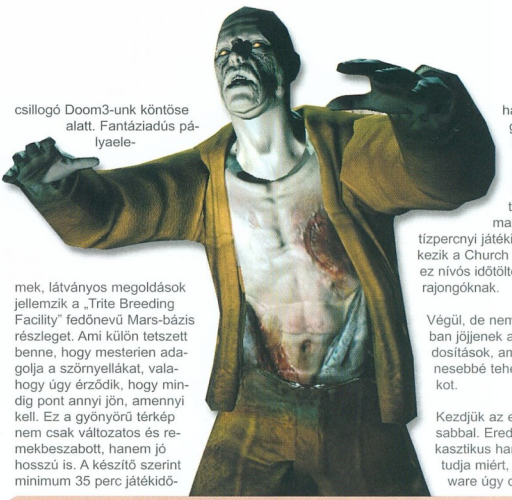
A legelső MOD, amelyet szeretnék bemutatni nektek, azt a fájlnév alapján nevezzük csak egyszerűen **d2map01**-nek. Az éles szemű, és jó orrú olvasó kiszúrhatja, hogy ez bizony az 1994-ben megjelent Doom II második pályájának az újrafeldolgozása. John 'Hal9000' Schuch-nek köszönhetjük, aki nagyjából két hét alatt pakolta össze a map-et. Most végre minden régi Doom-fanatikus oltogathatja saját nosztalgiaszomját ezzel. Mivel nem oly rég játszottam végig az eredetit, el kell ismernem, hogy a srácnak valóban sikerült 2004-es szintre hoznia az immáron 10 éves pályát. Minden ugyanott van, ahol régen, a hangulatot is teljesen visszaadja. Ami változott az a pálya grafikája, és az ellenfelek AI-ja. Ennek megfelelően izzasztóbb menetre vállalkozunk az új változat elindításával. A játékidő sajnos nem túl hosszú, de a régi emlékek felidézésére tökéletesen megfelel. Ilyet is lehet csinálni. Akinek ez nem elég, annak csak saját szeszélye képezhet visszatartó erőt az ellen, hogy beraka ja multiplayerbe a map-et, és a haverokkal egy jót szórakozzon.

TUDTAD-E?

A játék hanghatásaiért eredetileg Trent Reznor lett volna a felelős, de az anyagiak közbeszóltak...

A következő egy igazi nehézsúlyú versenyző. Szintén fájlnév alapján, **kiltron1** néven nevezzük be a MOD-versenybe. Nem csak a 20 megabyte-nyi terjedelme miatt bátorkodtam nehézsúlyúnak nevezni ezt a pályát, hanem azért is, mert a semmiből építette fel Thearrel 'Kiltron' McKinney (külön köszönjük neki, hogy engedélyezte, hogy felkerüljön a MOD-ja a CD mellékletünkre). Már az első másodpercekben rájövünk, hogy itt nem akármilyen jöttment map fordul meg gyárilag

csillogó Doom3-unk köntöse alatt. Fantáziadús pályaelemek, látványos megoldások jellemzik a „Trite Breeding Facility" fedőnevű Mars-bázis részleget. Ami külön tetszett benne, hogy mesterien adagolja a szörnyellákat, valahogy úgy érződik, hogy mindig pont annyi jön, amennyi kell. Ez a gyönyörű térkép nem csak változatos és remekbeszabott, hanem jó hosszú is. A készítő szerint minimum 35 perc játékidővel bír, bár nálam ez a mutató fél óra környékén állt meg. Ne kövezzetek meg, de szerintem simán felveheti a versenyt az id gyárilag mellékelt térképeivel. Azt hozzá kell tenni, hogy sajnos bugos egy kicsit, de ezt azért elnézzük egy fan-made map-nél.



Az utolsó „nagyobb" MOD **Church of Ruins** néven fut. Mint a neve is mutatja, egy templomban kell majd garázdálkodnunk. Nem, nem a Mars felszínén, hanem egy szeles, poros nyugati kisvárosban. A végcél egyszerű: ölj meg minden monsztát! Azért került be a vegyes felvágottba ez a pálya, mert zegzugos designjának köszönhetően totálisan „régidúm" hangulatot áraszt. Bemész egy kis szobába, gyilkolsz, és kinyílik egy addig falnak hitt ajtó. Ez megy végig, pontosan, mint régen. A másik dolog amiért nagyon tetszik az az, hogy megmutatja azt, hogy az engine nem csak sima fény-árnyék effektekkel tud operálni, hanem lenyűgöző mennyiségű és minőségű fényforrás kezelésére is tökéletesen alkalmas. Mindössze tízpercnyi játékidővel rendelkezik a Church of Ruins, de ez nívós időtöltés lesz Doom-rajongóknak.

Végül, de nem utolsó sorban jöjjenek a „kisebb" módosítások, amelyekkel színesebbé tehetjük a játékot.

Kezdjük az egyik legfontosabbal. Eredetileg, (szarkasztikus hangsúly On) ki tudja miért, az id Software úgy döntött, hogy csak és kizárólag Windows XP-re lehessen feltelepíteni a Doom3-at (szarkasztikus hangsúly Off). Nos, ezt olyan komolyan gondolták, hogy egy átlagos rajongó két nap alatt megkerülte ezt a „védelmet". Az **„Any OS"** patch azt eredményezi, hogy Windows 98-tól ME-ig minden Microsoft operációs rendszerre fel lehet installálni a Doom3-at. Azonban nem garantált a teljes kompatibilitás. Ez a MOD azoknak készült, akik semmi kincsért sem állnának át XP-re.

Az **„Alpha Mod"** nevezetű csomagocskát csak Nightmare fokozaton érdemes használni, mert jelentős mértékben megkönnyíti a játékot, ugyanis egy három főből álló csapat követ majd minket a Mars-bázis útvesztőin keresztül. Nem csak követnek, harcolnak is a mi oldalunkon. Túlságosan komolyan venni nem kell, de jópofa AI-stílustanulmány.

Akinek nem elég a trancsír a Doom3-ban, és zavarja, hogy

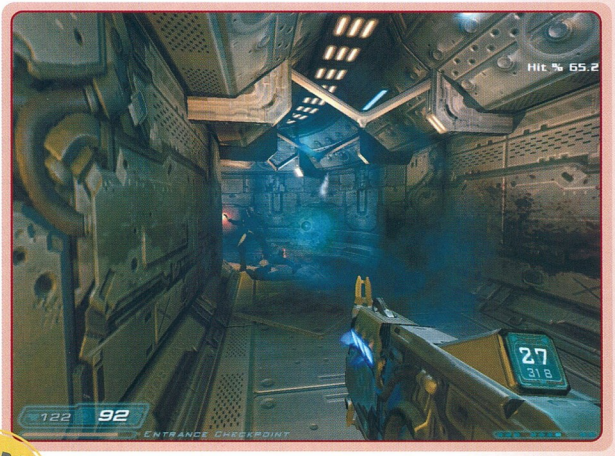
rögtön eltűnnek a hullák a földről, az telepítse fel a **Nitro-Gorepatch**-et. Ez pár hektoliterrel megnöveli a szörnyek teteme körüli vértócsát, és a holttest is ottmarad, ahol van.

A feszültséget nem árt oldani. Miután már a hatodik sötét szoba „lakosságát" írtjuk ki, és a negyedik szekrényből ugrik ránk egy marsbolha - az ötödik tiszta alsónadrág felvétele után kapcsoljuk fel a **Hello Kitty** zseblámpánkat. Ez egy édes cicafej formájára alakítja át góliátelem-zabáló fényforrásunkat.

A gránát a Doom3-ban jóformán használhatatlan. Olyan, mintha súlytalan lenne, össze-vissza pattog, totálisan kiszámíthatatlan. Pontosan ezért, valamelyik jó eszű rajongó átalakította egy eldobható jelzőfénnyé. Ha nagyon félünk és sötét van, csak bedobjuk az egyik sarokba, és máris fényárban úszik az addig félelmetesnek látszó pályarész.

A **Chrome Gun MOD** az alap fegyverünket, a pisztolyt cseréli le egy macsós, csupakróm csodára. Ezzel a kis stílusos eszközzel élvezet zombira vadászni. A **Lightbender** módosítás a Plasma Gunt veszi kezelésbe. A ráncfelvarrás után olyan hangja lesz az energiafegyvernek, hogy minden szörny nyúlcipőt húzva rohan vissza majd a pokolba. A lövedékek sebességén is tuningoltak egy keveset, hogy a menekülő monsztákat is eltaláljuk.

Egyelőre ennyi MOD-ot szedtünk össze, ezek mindegyike megtalálható a CD mellékletünkön, jó szórakozást!



TUDTAD-E?

Eredetileg a Quake 2-t szánták a Doom 3. részének.

mert abbahagyják. De egy ilyen minőségű felhozatalnak ha csak az 50 százaléka is megvalósul, már akkor is jól járunk.

Kezdetnek itt van a Xentor Games **FEAR** című MOD-ja. Ez pontosan azt használja ki, amire a Doom3 engine tökéletes: horror módosítás lesz. Egy sötét elmegyógyintézetbe kalauzol el minket, ahol az álomvilág és a valóság folyamatosan váltakozik, olykor összemosódik. Semmi hiperszuper arzenál nem lesz, hanem inkább a közelharcra fókuszálnak majd, ezzel is hangsúlyozva átlagember mivoltunkat és védtelenségünket. Azt mondják a készítők, olyan valóságos és brutális lesz az élmény, hogy vacsi után le se üljünk a FEAR elé.

A **Balloon-Bop** MOD minőségi single- és multiplayer mókát ígér, amelyben lufikkal kell dekáznunk, a valósághű fizika segítségével. Ez nehezebb lesz, mint hangzik, rengeteg powerup és levegőben tartási mód áll majd rendelkezésünkre. Külön élvezet lesz, mikor interneten játszva azon fogunk majd ügyködni, hogy a másik minél előbb ejtse le a lufiját.

Az Xbox-os változatban alapjáraton benne lesz, ám PC-re csak külön MOD-ként lesz elérhető a Co-Op játék. Ez annyit takar,

hogy a neten, vagy LAN-on, ketten együtt játszhatjuk végig a teljes játékot kooperatív módban.

A **Doom 3: Hell on Earth** közvetlenül a játék története után játszódik. Azokat a történéseket dolgozza fel, miután visszatértünk a Földre, és nem minden úgy alakult, ahogy a katonák, vagy a UAC emberei eredetileg eltervezték. Ez már a fejlesztés alfa szakaszában jár, úgyhogy hamarosan kézzel fogható, letölthető matériává vedlik át.

Doom 3: Evolution néven fut majd egy multiplayer módosítás. Ez a játékosok maximum létszámát toldja meg egy lépéssel, ezen kívül nem piros és kék csapat lesz, hanem Démonok vs. Emberek. Mindkét fajnak meglesznek a maga előnyei és hátrányai: az embereknek egy tekintélyes arzenál, a pokoli teremtményeknek pedig a speciális képességeik.

Azt hiszem, nem fogunk szűkölködni az igényes MOD-okban, és a Doom3 még hosszú ideig vendége lesz jó öreg, állandóan változó C: meghajtómnak. Remélem segítségetekre voltam a tippekkel, a MOD-okat pedig próbáljátok ki nyugodt szívvel.

Dante

Mit hoz a jövő?

A komolyabb MOD-ok elkészítéséhez nagyon sok idő kell. A csapatok, akik készítik javarészt dolgozó emberek, akiknek csupán a munka és a család után következik a Doom. Rengeteg igényesnek tűnő MOD lett bejelentve a megjelenés óta, ezek jelentős százaléka még csak az alapkoncepció lefektetésénél tart. Körülbelül a fele el sem jut a béta változatig,

Szekrénykódok

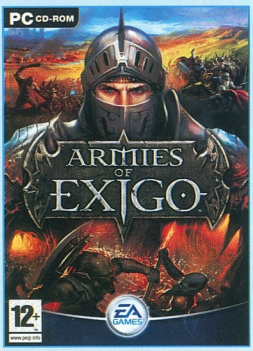
A játékban fellelhető számzáras szekrények kódjai a PDA-kban megtalálható, ám ha valaki átsiklott ezek felett, itt megtalálhatja az összes kódszámot. Először a szekrény száma, majd a kód, végül a tartalma látható:

#001 *396* - Lőszer
#003 *483* - Gránátok, Plazma-Cell, Armor, Tárak
#009 *752* - Nagy Medkit, Armor, Gránátok, Tárak
#013 *586* - Gránátok, Shotgun lőszer, Tárak, Armor
#017 *347* - Shotgun lőszer, Tárak, Armor, Nagy Medkit
#023 *531* - Armor, Shells, Large Medkit
#038 *409* - Armor, Tárak, Gránátok
#039 *102* - Tárak, Armor
#047 *123* - Gránátok, Tárak
#048 *123* - Plazma-Cell, Tölténytáska, Nagy Medkit
#049 *123* - Armor
#054 *246* - Gránátok, Armor
#054 (2.) *142* - Armor, Rakéták, Gránátok
#063 *972* - Plazma fegyver, Plazma-Cell, Kis Medkit
#064 *651* - Armor, Tárak, Plazma-Cell
#078 *364* - Nagy Medkit, Tárak, Gránátok
#079 *364* - Nagy Medkit, Tárak, Gránátok
#103 *259* - Plazma-Cell, Shotgun lőszer, Nagy Medkit
#104 *579* - Rakéták, Armor, Tölténytáska
#112 *538* - Armor, Plazma-Cell, Shotgun
#114 *715* - Hátizsák, Armor, Tárak
#116 *972* - Nagy Medkit, Armor, Plazma fegyver, BFG Cell
#116 (2.) *624* - Shotgun lőszer, Lőszer, Plazma-Cell
#117 *624* - Armor, BFG Cell, Gránátok
#210 *298* - Armor, Rakéták, Nagy Medkit, Gránátok
#213 *371* - Shotgun lőszer, Tárak, Plazma-Cell
#215 *298*
#216 *624*
#217 *624*
#317 *841* - Armor, Rakéták, Nagy Medkit, Tárak, Lőszer
#386 *836* - Tárak, Nagy Medkit, Tölténytáska, Lőszer
#387 *836* - Tárak, Rakéták, Gránátok, Nagy Medkit, Armor
#452 *571* - Rocket Launcher, Rakéták, Gránátok
#666 *372* - Imp, Armor
#669 *468* - Gránátok, Plazma-Cell, Armor
Martian Buddies *0508*
Weapons Storage *734*

ARMIES OF EXIGO

Sajnáljuk egy picit, a Blizzardot, mert megérdemlik! Nem elég, hogy legjobb embereik kiváltak a csapatból, a klónok háborújában (melyben eddig nyerésre álltak), mostanság kezd átbillenni a mérleg nyelve a másik irányba. Az elmúlt évek alatt annyi Diablo- és Warcraft-utánérzet jelent meg, hogy számba venni sem lehet, azonban egyre inkább úgy tűnik, az ifjú tehetségek beértek, és kezdenek megjelenni a fenti címek komoly vetélytársai. A legnagyobb ütést - és ezt nem a honfiúi öntudat mondatja velem - egy hazai csikócsapat mérte a nagy öregre. Az Armies of Exigo tulajdonképpen a Warcraft 3 szellemi örököse, olyan körítésben, ami a legfinnyásabb ínyenceknek is orgazmus közeli élményt jelent. Ne tessék azon se csodálkozni, hogy a két játék úgy hasonlít egymásra, mint egyik tojás a másikra, semmiféle plagizálásról nem lehet szó, egyszerűen a Blizzard gyakorlatilag mindent fel- és kitalált a fantasy-RTS műfajban, mindent elmondott a témáról pro és kontra, nagyon újítani nem lehet, főleg a kiadók által diktált mai tempót ismerve.

- **CD Link:** Video, Demo, Térképek
- **Fejlesztő:** Black Hole Games
- **Kiadó:** Electronic Arts
- **Megjelenés:** 2004. október 22.
- **Kategória:** Stratégia
- **Honlap:** aox.ea.com



Bár az AoX (ez a hivatalos rövidítés, nehogy valaki összekeverje az Ages of Empires sorozattal, bár nehéz lenne…) és a WC3 lelke közös, azért vannak bőven eltérések. A legnagyobb nóvum, amely kiemeli a tömegből büszkeségünket, a kétszintes pályatervezés. A legtöbb terep alatt hatalmas, sötét titkokat rejtő kazamatarendszer húzódik, ráadásul vannak mágiák, melyek áthatolnak a „plafonon", így a veterán RTS-rajongóknak is némi tudatmódosításra lesz szükség, hiszen nemcsak a szélrózsa minden irányából és a magas égből várhatják az áldást, hanem komplett három dimenzióban, azaz a föld alól is - no, kb. ennyit az örtornyokról… Amúgy klasszikus RTS a drága, majdnem hős alapú, ez azt jelenti, hogy bár vannak ilyen főemberek, sőt fejlődnek is, ám semmiféle RPG-rendszer nem köszön be. Különleges mágiáik, a csapatra ható auráik elvétve vannak, feladatuk az, hogy megnehezítsék a dolgod, ugyanis a szólókampány legtöbb missziójában alapfeltétel, hogy hősöd nem halhat meg, így semmi mást nem tehetsz, mint eldugod őket a legtutibb, golyóálló helyre.

A játék fő erőssége a kinézete, a saját fejlesztésű grafikus és fizikai motor szinte tökéletes, a megjelenítés bámulatos, az árnyékok, a különleges hatások, mágiák mind mesterien kidolgozottak, az animáció félelmetes, a hangok jól eltalálták, a zene kellemes - ennyi pozitív jelzőt azért rég szórtam el, de aki kipróbálja majd a játékot, az tanúsítani fogja, hogy nem túloztam. Az egész együtt egy székhezragasztó hangulatot eredményez, melyhez a Digic Pictures csapat moziminőségű filmeket készített, nem csoda, hogy az intró láttán Andy Vajna elcipelte a gárdát, hogy a Terminátor 3-on dolgozzanak (kritikus szakértők szerint a csapat munkája a film egyetlen erénye Loken kisasszony testén kívül), és hogy az Electronic Arts is lecsapott a projektre. Úgy érzem, nem bánják meg…

TUDTAD-E?

A több száz könyvborítót és grafikát készítő Boros-Szikszai páros munkái inspirálták a játék grafikusait, amikor Exigo világát, és a benne élő lényeket készítették el.

Annyit még hozzáteszek, hogy az alanti leírást egy prebéta verzióból készítettem (hiába no, néha áldozni kell valamiskét a frissesség oltárán), és bizony volt baja elég. Sajnos a visszatöltés játék közben nem működött, és mivel minden harmadik mentésre kivágott a Windowsba a drága, az összes küldetést normál módon, mentés nélkül pörgettem le, ezért egy-egy nagyobb problémát nem tudtam körbejárni a szokott módon. Emiatt néhol talán maradt pár kérdőjel, amiért előre is elnézést kérek, no és persze arról sem igazán tehetek, ha pedig valamely szereplő, épület vagy bármi más játékelem neve eltér majd a végleges verzióban, ne adj' Isten a pályák felépítése változna. Ez a szépsége a mi munkánknak, melyet annyian irigyelnek… Kis jelmagyarázat a stilizált térképekhez: az „S" jelöli a start-, a „C" a célpontot. A világoskék maszat mindig a saját erő, aranyszínű félgömb jelzi az arany-, kék rombusz a kristálybányákat. Minden más jelölésre a szövegben hivatkozom.

ALAPKEZELÉS, EGYSÉGEK

Az alapkezelés a műfaj szabályait követi. Szóló katonát ballal lehet kijelölni, jobbal terelni vagy támadásba küldeni. Csoportot bekerítéssel („gumiénygyzet"), illetve azonos fegyvernemet az egyik egységen dupla kattintással jelölhetsz ki. Egy team maximum 15 főből állhat, ezt hozzárendelheted a 0-9 számbillentyűkhöz a CTRL nyomva tartása mellett, ezután a gomb egyszeri lenyomása kijelöli az egységet, dupla leütésre a kamera erre a bandára ugrik.

Remek lehetőség, hogy négy úgynevezett „szupercsapatot" lehet az F1-F4 gombok alá összeállítani. Ehhez előbb a fent leírt módon létre kell hozni a kisebb seregeket, majd a kívánt funkcióbillentyűt megnyomva jobb klikkel bejelölni, mely alakulat tartozzon ide. Célszerű „működés szerint" rendezni a haderőt, például F1 a hősök, F2 a földi támadók, F3 a légierő, F4 a papok, de egy csapat több szuperteam tagja is lehet (egyik például támadáshoz, másik, amiben mindenki benne van, előrenyomuláshoz). A kijelölt egységek lába alatt látható életerőcsíkjuk (az összes megjelenítéséhez nyomd le az ALT gombot!), a mágiával bíró egységeknél a manakészlet kijelzése is, a szokott módon eme bűverő használat után szép lassan automatikusan feltöltődik. Egyes figuráknál lehetséges az automata mágia bekapcsolása (például a papoknál a gyógyítás), ezt a bűbáj ikonjának leírásánál (a kurzort fölé mozgatva) a zöld „Autocast" felirat jelzi, váltása az ikonon jobbal kattintással lehetséges. A harcoló alakulatok tapasztalati pontokat gyűjtenek és fejlődnek, mind a portréjukon, mind a fejük felett látható a szint (utóbbi különféle „rangjelzések" formájában) - a magas szintűek pozitív hatással vannak a körülöttük álló szövetséges katonákra. A vegyes sereg alapból formációt vesz fel, azaz a közelharcosok előre, távolságiak hátra, mágusok a sor végére rendeződnek, ezt a bal alsó sarokban, a térkép felett lehet ki- illetve visszakapcsolni. Viselkedés-beállítás nincs, alapból támad mindenki, ha ellenséget lát, ezt felülbírálni egyedül a pozíció tartásával („Hold Position") lehet. Védekezésnél lehet őrjáratokat kijelölni: válaszd ki ehhez a katonákat, küldd őket a starthelyre, majd „Patrol", és klikk a végpontra. Mozgatásnál útvonalat is lehet kijelölni embereidnek, a SHIFT nyomva tartása mellett klikkelve az

iránypontokra, ez igen hasznos tud lenni, főleg repülő egységeknél, hogy ne az ellenséges légvédelem közepén próbáljanak átvágni (hajlamosak rá…). Természetesen a kijelölt egységet a minitérképen is irányíthatod, jobb klikk bárhová, és embereid elindulnak arra. Említettem már a kétszintes pályatervezést, a TAB lenyomásával, illetve az interfész középső parancspaneljében lévő drágakőre kattintással lehet „liftezni". A földalatti világ térképe vagy jobbra, a szokásos helyen jelenik meg, vagy a jobb oldali portré helyén, így együtt láthatod a felső és alsó helyzetet, ami néha fölöttébb hasznos és kívánatos, ennek váltása a felső kezelősor balról harmadik gombjával lehetséges.

ÉPÍTKEZÉS, TERMELÉS

Minden fajra igaz, hogy a bázisépítést a központi épülettel kell kezdeni, ezt az arany- és drágakőbánya közelébe érdemes helyezni, hiszen ide fogják a termelők eme nyersanyagokat hordani. A harmadik alapanyag a fa, ezt viszont lehet a kovácsműhelybe, illetve megfelelőibe is cipelni, így ezt érdemes a fák közé vagy mellé felhúzni. Katonáid számára ellátást kell biztosítani, ez minden fajnál másképp néz ki, de a lényege ugyanaz: minden egység adott mennyiségű kaját pusztít el - az, hogy mennyi főt termelhetsz, a rendelkezésre álló táplálékkészlet szabja meg, a települések 200 cipóra vannak kalibrálva (azaz pl. 4 egységet fogyasztó lényből legfeljebb 50 termelhető). Ha egy küldetés végén nincs már hely katonának, és a nyersanyag is elfogyott, a munkátlan pórt kijelölve a Delete gombbal „elbocsáthatod".

TUDTAD-E?

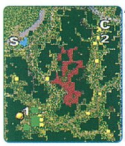
Az Armies of Exigo az Electronic Arts első olyan játéka, mely teljes magyar szöveggel fog megjelenni...

I. HUMAN CAMPAIGN

A cím nem pontos, hiszen itt egy szövetségről van szó. Az emberek statikus seregéhez ostromtechnikájukkal a gnómok, remek földi és légi távolsági támadóikkal az elfek csatlakoztak. A három faj tökéletes támadó- és védekező egységet alkot.

I./1. küldetés

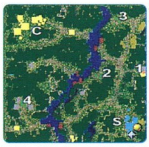
Feladatok: *1. Keresd meg a bányászok táborát, 2. Állíts elő őszvért és vidd el a Margothba vezető útra, 3. Öld meg a Beast bajnokot.*



A települést (**1**) hamar eléred, az őszvér „építését" a nagy raktárban tudod megejteni (Pack Mule). Húzz fel egy barakkot, mert jön az ellen. Négy-öt kardost teremts, eközben kezd meg az aranytermelést. Nemsokára bejelentkezik egy főgonosz (**2**), ha megölöd, több támadás nem lesz. Amint van úgy hét-nyolc katonád, indulj el a fickóhoz, de vigyázz, amint a megadott helyhez érsz, kis csapat rosszarc lep meg! Legjobb visszavonulni a táborhoz (ahol eddigre talán már van újabb pár embered), és őket közös erővel meglepni, a főrossz ugyanis helyben marad - ha elfeküdt az összes csatlósa, rohand le és adj neki. Vissza a táborba, amint az őszvér kész, katonai kísérettel irány a (**C**) pont, az útjelző táblától jobbra visz az út Margothba, lépj rá.

I./2. küldetés

Feladatok: *1. Építs egy barakkot, 2. Építs kovácsműhelyt, 3. Pusztítsd el a Beast tábort, 4. Keress meg négy láda kincset.*



Szerencsére „csak" a felső részt kell védened. Nevelj jó sok parasztot, kezdd meg a bányászatot, a favágást pedig a búzaföld felett, a fegyverkovácsműhelynek (Blacksmith) ideális hely ez a rész, a fák között. Ha kész az épület, indítsd el benne a fejlesztéseket. Ide elég lesz egy fanyüvő is, a többiek álljanak rá a két másik kincsre. Húzz fel egy barakkot, és kezdj el lándzsásokat termelni. Szükséged lesz úgy 4-5 házra is pluszban, hogy legyen hely az embereidnek. Kapsz két elf íjászt, ha gondolod, építhetsz nekik egy őrtornyot, ahonnan kényelmesen vadászhatják az ellent. Hamarosan betoppan egy ogre, eddigre legyen kéznél pár lándzsás, mert a nagy dögök ellen ők az igazi esélyesek (ha rumot itatsz velük (**Q**), még harcosabbak lesznek). Ha kész a kis sereged (5-6 kardos, 7-8 lándzsás), indulj meg velük.

Célpontok:

(**1**): Kereskedő, a rosszak lenyomása után egy embert elszállásolhatsz az épületben (legyen ez egy sérült), így arany és fa vándorol át hozzád folyamatosan.

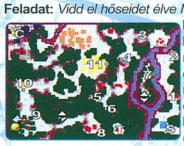
(**2**), (**3**), (**4**): Pár ellen és a négy láda ellopott arany. Ha ezek megvannak, frissítsd csapatod!

(**C**): A végcél (ogrékkal!). Az ellenséges tábor közelében maradva faragd a támadókat. Ha minden csendes, irány a letarolt terület, foglald el a másik masinát (**11**), és kezd el osztani az ezzel szembeni tábort. Itt már ogrék is vannak, érdemes tehát először a „Bestiary"-t támadni. Ha mind az épületek, mind az ellen elfogyott, sétálj felfelé, és csatlakozz az ott álló baráti erőkhöz (**C**).

Titkos hely: A (**T**) ponton van jó pár kincs és némi ellen, erdő fogja közre, a (**8**)-tól oda lehet jutni, ha a pórjaid kivágják a fákat…

I./3. küldetés

Feladat: *Vidd el hőseidet élve Margothba.*



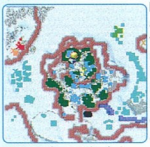
Indulj felfelé, harc és kincs (**1**), majd egy hídhoz érsz, melyet három ogre őriz, eléggé esélytelen vagy ellenük (jobbra még kincs - (**2**)). Gyűjtsd össze a csapatod, a mágussal dobj rájuk egy védő aurát, majd rohanj át a hídon és balra - a mamlaszok csak egy kis darabig üldöznek, ezután visszamennek őrhelyükre. Feljebb ládák (**3**), ezután irány lefelé. Egy lovag és serege bajban van (**4**). Ne rohanj! Küld előre Ardant, és az ő területtámadásával adj az ellenségnek, ha megtámadják, fuss vissza a hátvédsorhoz, a harc után a brigád csatlakozik hozzád. Rendezd a sorokat, és tovább lefelé, lesz még egy attak, itt is legjobb a magussal beköszönni. Egészen lenn találsz egy lejárót (**6** - előtte kincs (**5**)), irány a föld mélye.

Jobbra indulj, óvatosan - ismét Ardan legyen az elővéd -, majd fel (**U1**). Kijutsz a kolostorhoz (**7**), ahol megyógyul a banda és csatlakozik két szerzetes, őket célszerű különválasztani, egy szupercsapatba. Vissza a föld alá, cél az (**U2**). A felszínen előbb jobbra (**8**), némi ellen és kincs, majd irány a falu (**9**). A támadás leverése után a parasztokkal reparáld meg a települést, és jöhet a munkás- és katonatermelés. A falutól északra van egy fal, e mögé érdemes két tornyot építeni, és ide gyűjteni egy kisebb sereget, főleg lándzsásokat és nagy mennyiségben (úgy tucatnyi) elf íjászt. Amint a had útra kész, indulj meg felfelé. Egy romos ostromgéphez jutsz (**10**), hozz ide egy pórt, ácsoltasd össze a masinát, majd ültess bele egy kardost. A katapult hatókörét zöld sáv jelzi, elég nagy terület, nincs más dolgod, mint szépen egyenként lerombolni az ellenséges tábor épületeit és lakóit (kösd a gépet gyorsbillentyűhöz!) - vigyázat, a masinával bal klikkel lehet támadni! Közben persze hatalmas tömegben érkezik a rossz (természetesen mindig a katonatermelő épületekkel kell kezdeni az ostromot, ez esetben az arénákkal). Szorgalmasan rombold a tábort (vigyázz a másik ostromgépre, szükséged lesz rá!), közben a katapult közelében maradva faragd a támadókat. Ha minden csendes, irány a letarolt terület, foglald el a másik masinát (**11**), és kezd el osztani az ezzel szembeni tábort. Itt már ogrék is vannak, érdemes tehát először a „Bestiary"-t támadni. Ha mind az épületek, mind az ellen elfogyott, sétálj felfelé, és csatlakozz az ott álló baráti erőkhöz (**C**).

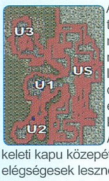
Titkos hely: A (**T**) ponton van jó pár kincs és némi ellen, erdő fogja közre, a (**8**)-tól oda lehet jutni, ha a pórjaid kivágják a fákat…

I./4. küldetés

Feladatok: *1. Védd meg két hősödet, 2. Pusztítsd el az ostromgépeket.*



Margoth ostrom alatt áll, Ardannak fél órára van szüksége, hogy mágiáját elsüsse. Fent középen van a központ, előtte rakás bálában a kincsek, aki él és mozog, állítsd rá a behordásra! Két pór ostromgépeket javít, hagyd őket. Délre Dunehelm, pár katonával és egy pappal vár, és van itt egy munkás is, vele építtess egy tornyot a kapu másik oldalára, ebbe és társába kellenek íjászok. A keleti kapunál újabb csapat, a tornyokba itt is pakolj véderőt, a talpasokat küldd le a lovag mellé, mert innen fog befutni az első roham. Közben a barakkban indítsd el az épület fejlesztését (Upgrade), ezután egyszerre két egység fog termelődni. A templomban kifejleszthető az újraélesztés (Resurrection), ez is hasznos, végül a keleti kapunál lévő kovácsműhelyben a szokásos cuccok válnak feltalálásra. A központi épülettől jobbra van egy lejáró, odalent pár láda kincset találsz, szedd össze ezeket is.



Az első rohamot remélhetőleg túléled a déli végeken, és hamarosan a két katapult is meggyógyul. A barakk közelében levővel rombold le a délnyugatra lévő ellenséges épületet, majd támadd vele a kapu előtti placcot (Force Attack to ground). A felsővel a keleti kapu közepét támadd, ez és a tornyok elégségesek lesznek a támadások visszaverésére. Most kell egy nagyobb csapat, irány a föld

mélye a főépület mellett. Az (**US**) ponttól indulj az (**U1**)-hez, itt két törpe kér segítséget, majd kijavítják a bánya liftjét. Ezzel elméletileg fel tudsz jutni az ellenség hátába. Nálam nem működött a felvonó, így itt abbahagytam a missziót, de a térképen az (**U2**), (**U3**) pontokon elméletileg van egy-egy „felásási pont"…

I./5. küldetés

Feladat: *Vidd el Ardant élve a három követhez.*

Az első követ rögtön jobbra (**K1**), hősöd egyedül is odamehet, egy papot kell falujának templomába vezetned, hogy nyáját megnyugtassa. Vissza a településedre, a központi épületet turbózd fel városközponttá, termelj ezerrel, építs kovácsot, templomot, hajtsd végre a fejlesztéseket, és rittyents egy kisebb sereget. Egy részét hagyd otthon (a nyugati oldalra érdemes két tornyot húzni), a maradékkal rohanj lefelé, a sárga falu irányába. A papot vidd a templomához, miatt a többiek visszatartják a csőcseléket, amint elfoglalja helyét a jóember, tiéd a település, jókora aranykészlettel. Növeld a sereg létszámát, és a két településed közt, félúton indulj el a narancsok felé, rombolj és ölj, majd a sereget küld haza, Ardannal pedig menj le a második követhez (**K2**). Újabb részfeladat: pusztítsd el a lázadó lord faluját. Hazaérve állíts össze egy jókora sereget, íjászok legyenek nagy számban, és két-három pap is, újraélesztéssel. Lentről nagy tömegben érkezik az aljanép, jó részüket Ardan területtámadása elfekteti. Most kell figyelned! A rózsaszín falu előtt kettéágazik az út. Ha unod a hadakozást, menj balra, a harmadik követhez (**K3**), a találkozás sikeres küldetést jelent, és vége a szenvedésnek. Ám ha minden szálat el akarsz varrni, hagyd a küldöncöt a végére, nyomd le a falut.

I./6. küldetés

Feladat: *Pusztítsd el a lázadó lord kastélyát (**C**); hősöd nem halhat meg.*

Építs két tornyot a telepre vezető hídfőhöz, fejlessz, építkezz, termelj. Van egy új épület: gnómműhely, ahol katapult építhető - figyelem: ez nem mechanikus egység, tehát jobbal támad és pappal gyógyítható! Kell belőle úgy négyöt, amint kész, állítsd őket a hídhoz, hogy segítsék a védelmet. Közben hősöddel menj portyázni a bal alsó sarokba, itt pár farkas fenyegeti munkásaid, vadászd le őket. Erős sereget toborozz, íjász és kardos alappal. Az ellen északról jön, de van pár kisegítő lehetőséged:

(**1**): Bányásztelep, őket is ordasok zaklatják, ha lenyomod mindet (**1a**), az emberek csatlakoznak hozzád, itt építhetsz egy barakkot, templomot pluszba.

(**2**): Egy driád kér segítségért, hálás lesz, ha megölöd az ellent!

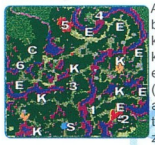
(**3**): Elf bázis, kis csata árán némi erősítést kapsz.

(**4**): Itt a lázadók falujának oldalába kerülhetsz, ha a fákat katapulttal ledöntöd.

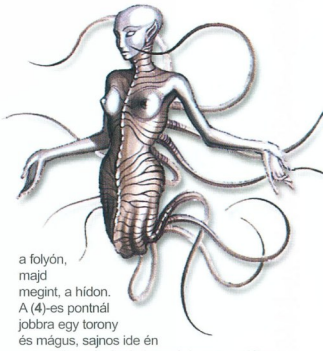
(**5a, 5b, 5c**): Barlang fel- és lejáratok. Az (**5b**)-nél bánya, az (**5c**) ponton kilépve meglephetsz az ellent, ha a nyíl irányában ostromállattal utat nyitsz az erdőn át.

I./7. küldetés

Feladat: *Vágj át a mocsáron; hősöd nem halhat meg.*



A pálya nem annyira bonyolult, mint a térkép mutatja. . . A (**K**) kincseket, az (**E**) energiapontokat jelöl (itt picit regenerálódik a HP), utóbbiakat legtöbbször ellenség őrzi. Építkezés nincs, vigyázz embereidre, különösen az íjászokra, rájuk a pálya végén lesz nagy szükség! Végig az utat kell követni, pár kivétellel. Az első kereszteződésnél át kell vágni a folyón balra, egy trollvadászhoz (**1**), aki az embereit keresi, ők jobbra lent, egy goblin falu alatt dekkolnak (**2**). Én a csapatot hátrahagyva berohantam hősömmel, és rögtön leborítottam a pincébe. Pár ellen utánam jött, ezeket lenyomtam, majd vissza fel, megint le, így ledarálva vagy húsz csúfságot (a sérült lordot az (**E**) ponton majd meg lehet gyógyítani). Odalent csak két őr van, lenyomva őket csatlakozik hozzád négy lándzsás. Tipord el a falut, majd vissza a vadászok főnökéhez és az útra (opció: kincs és energia balra, őrizetben). Irány észak, de csak a lorddal és az őt követő vadászokkal, a többieket hagyd hátra! Három mocsári troll áll őrt (**3**), ezeket a lándzsás komát megfaragják, az íjászokkal besegíthetsz. Újra át a folyón, majd megint, a hídon. A (**4**)-es pontnál jobbra egy torony és mágus, sajnos ide én nem tudtam átvágni, de a végleges verzióban valószínűleg működik majd. Az (**5**) pont egy goblin falu, ahol a sámán méreg elleni szérumot kotyvaszt, ez a kígyók ellen lesz jó, persze ha marad íjászod, az még jobb. A cél előtt vár a főhidra (**6**), aztán picit jobbra vége is a pályának.



I./8. küldetés

Feladat: *Pusztítsd el a vörös kastélyt (C); hőseid nem halhatnak meg.*

Indulásnak gyárts le még egy katapultot, és a másikkal együtt állítsd a tábor bejáratához. Fejleszd fel a központot, és építs templomot. Az első rohamot kell túlélned, ekkor Lady Tierna és valkűrcsapata csatlakozik a sereghez, őt is meg kell óvni. Építs elf szentélyt (Elven Sanctuary), majd „Valkyrie Beacon"-t. Termelj ezerrel, és kezd meg a valkűrgyártást, nagyon sokra lesz szükséged! A meglévőkkel indulj el a jobbszélen felfelé, első célod a türkizjátékos lenyomása legyen, ő küldi a kaszás pórokat ezerrel.

Opciók:

(**1**) Smaragdtorony: hozz ide egy katonát gnóm bárkával és foglald el - a jutalom egy speciális támadás, a mérgező felhő.

(**2**) Gnóm kutatókunyhó, egy fejlesztést indíthatsz el.

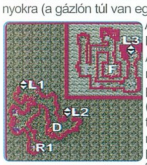
(**3**) Két őrtorony védelmében egy lejárat, odalent pár jó katona, mint fogoly. A tornyokat 6-8 valkűr lenyomja, ezután maroknyi katona ki tudja szabadítani a komákat.

(**4**) Aranybánya, csak légi úton közelíthető meg. Amikor úgy 20-30 valkűröd van, lehet kezdeni nyugatra kalandozni, de igen erős lesz az ellenállás. A faluban ugyanennyi leánynak lehet hagyni véderőnek, a bal alsó sarok közelébe pedig át kell dobni pár katapultot, papot, íjászt. Nekem egy 30 fős valkűr szuperteam oldotta meg a feladatot, időről időre visszarepülve a szerzetesekhez gyógyulni - persze közben ki kell fejleszteni minden lehetséges bonuszt a faluban. Egy-két óra alatt lemorzsolod a narancssárga erőket, ezután a vörös már gyerekjáték. A végső cél a piros bástya lerombolása.

I./9. küldetés

Feladatok: *1. Építs bázist egy alkalmas helyen, vidd el ember hősöd az erdő kijáratához; két hősöd nem halhat meg, 2. Találd meg a sárga és zöld rúnakövet, pusztítsd el a Főnixgömböt.*

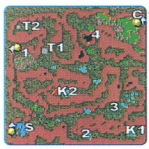
Indulj el jobbra, az (**1**)-es pontnál főfőnix, megkapod a második feladatot (mellékküldetés). Lefelé, a (**2**)-es pontnál kell felépítened a tábort. Északnyugatról és délkeletről jön majd az ellen, ide építs tornyot és állíts véderőt, előbbi irányból ogrékra is számíthatsz (lándzsások!). Arrafelé, az ösvényt követve találsz egy lejáratot, az első rúnakő itt van, a bal alsó sarokban (**R1**). Egy démon a főellenség idelent (**D**) - Ardan támadása elég neki, de legyen pap vele és hátvédsor), majd pókok. Jobbra fentről jön az ellen, ott ugyanis egy másik átjáró van (**L2**), úgyhogy arrafelé ne keverj. A másik kő a tábortól délnyugatra van (**R2**), ezután már nyitva a lejárat (**L3**), de ehhez át kell tömöd a sárga táboron, sok íjászt vigyél a sárkányfélék, és katapultot az épületek ellen - különösen vigyázz az őrtornyokra (a gázlón túl van egy életvíz-forrás (**3**)).



A főnixgömböt (**F**) élőholtak vigyázzák, Ardan mágiája jó ellenük, ekkor csatlakozik pár főnix a csapathoz (a főmadár, ha elpusztul, az (**1**)-es ponton mindig újraéled, úgyhogy mindenképp kösd gyorsbillentyűhöz!). Így megerősödve nyomd le a narancssárga, majd a vörös bázist, rengeteg íjásszal és katapulttal, plusz a főnixekkel (használd a Novát sűrűn: kiválaszt, repülő ellen megtámad, a főnix teljes élettel kerül ki a robbanásból!). A vörösök lenyomása után Ardannak bele kell sétálnia a fénykörbe (**C**).

I./10. küldetés

Feladat: *Vágj át a barlangon, és juss ki a felszínre; hősöd nem halhat meg.*



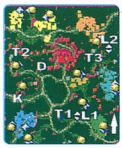
A föld alatt vagy tehát, kijárat a jobb felső sarokban (**C**). Építs egy bázist, íjász, valkűr, katapult kell majd, és az új haver, a mágus, akit az obszidián toronyban nevelhetsz, belőle is úgy három-négy. A templomban új tudomány van, a Litánia, három pap kell hozzá (hármat ki kell jelölni, és így indítani), gyorsítja egész sereged és védi őket. Négy-öt valkűrrel repülj fel a nyugati oldalon, itt egy bázis, velük lenyomhatod az egészet, de a nyersanyagtelepnél (**1**) fordulj vissza, repülj le a déli, alsó járatba (**2**), itt is pucold meg a terepet. Remélhetőleg eddigre van egy szép sereged, velük irány kelet, a középső járat (**3**), sok ellenség, de a zöld mező életet ad, használd gyakran a mágusokat és a katapultokat. Tisztítsd meg az egész „karikát" (ha kell még nyersanyag, a (**K1**) és (**K2**) pontokon vannak kitermelhető kristályok, arany és drágakő kb. 3:1 arányban). Most jön a neheze. A felső részhez vezető átjárónál három hidra vár (**4**), őket csak a mágusokkal és Ardannal ajánlom támadni, a szuperfegyverrel és területtámadással, türelmesen. Ha a dögöknek vége, fent balra találsz „életmezőt", balra pedig a szörnyek táborát, eröddel. Okosan nyomd le (távolsági támadás!), majd Ardant vidd a jobb felső sarokba.

Tipp: Ha a Fallen faj bázisát támadod, előbb az ellátókat (fehér fénykör) támadd, aztán a Deformert (pici, lila füstű oszlop). Ha ugyanis ezzel kezded, a normál talajon az ellátó visszaalakul Summonerré, mely az őt ért sebzések egy részét visszasugározza a támadóra!

Megjegyzés: A (**T1**) ponton van egy ősi mechanizmus, a (**T2**)-n egy mágikus torony és sok kincs. Nálam előbbi nem működött, utóbbihoz nem tudtam eljutni, feltételezem, e kettő között a végleges verzióban összefüggés lesz…

I./11. küldetés

Feladat: *Pusztítsd el mindhárom ellenséges bázist; hősöd nem halhat meg.*



A három ellenséges bázis a sárga, a narancs és a kék, a zöld folt szövetséges tábor, őket nem irányíthatod, de a sérültjeidet meggyógyítják, és ha támadsz erős segítséget küldenek. Középen húzódik egy vörös, ellenséges védvonal, tornyokkal, nehéz dió. Az első lépés ismét az induló támadás kivédése. Két katapultot állíts a tornyok mögé, utóbbiakat fejleszd fel és lakd be. Én megint a valkűröket favorizáltam, legyen belőlük jó pár. Új egység a lovag, ha a fejlesztéseit végrehajtod, igen kegyetlen harcos, jófajta speciális képességgel! Amint a nyitócsata lezajlott, építkezz és termelj ezerrel. Nekem normál módban a táborban található nyersanyag elég volt, de ha kellene, a szövetséges bázis előtt találsz egy lejárót (**L1**), odalent egy kisebb sereggel rendet rakhatsz, és van jó adag arany és drágakő, sőt az (**L2**) feljárat előtti titkos helyen rengeteg kincs.

Opciók:

(**T1**): A két bázis között, félúton obszidián torony, mágussal. Vigyél ide munkást, ekkor megbíznak, hogy ezt, és a másik két tornyot hozd rendbe (**T2**, **T3** - ennek elérése föld alól a legegyszerűbb (**L2**)). Ha kész a munka, kapsz egy szuperfegyvert.

(**K**): Kereskedő, némi utánpótláshoz.

Ezután türelemjáték következik.

A kék tábor az egyszerűbb, az előbázis valkűrökkel, a főerő az (**L2**) felől földi erőkkel, a nyíllal jelzett pont megbontásával légi úton, illetve a föld alól, az (**U1**) pontról kétszintes mágiával támadható. Ezután valkűrökkel, íjászokkal, és a baráti sereg szárnyas szerzijaival, féltucatnyi pap kíséretében a védvonal lerombolható (ha az úton mész felfelé, a bázis felé menetelő ellent felfogod - de legyen egy driád veled, hogy a láthatatlan támadókat felfedje), utána a vörös, majd a narancs bázis is elpusztítható, Steambird és katapult bevetésével, hat-nyolc lovag kíséretével. A táborodban mindig legyen két katapultos, tornyos, valkűrös védelem, mert néha egy-egy démon előbóklászik a (**D**) pontról!

I./12. küldetés

Feladat: *5 Beast Hero megölése, a Margoth romjai közé épített ellenséges épületek lerombolása.*

A főgonoszok közül egy a narancs-, négy a Margothnál lévő vörös bázison dekkol. A szövetségesed (sárgák) nagy erőkkel ezt a részt fogja támadni, sajnos a nyugati határvidék rád hárul. Támadás három irányból várható. Keletről szórványos, ide egy katapult, a tornyokba íjászok, két-három valkűr elég. Nyugatról nehezebb a helyzet, két-három katapult, íjászok, 5-6 valkűr, és egy-két driád mindenképp, mert a na-

TUDTAD-E?

A játék világának és történetének hátterét Berke Szilárd, alias Eric Muldoom írta, és a tervek szerint ez a későbbiekben könyv alakban is megjelenhet.

gyon kegyetlen, láthatatlan Striderek érkeznek majd szép számban. Északról jön a fő csapás, ide valkűrök, íjászok, járőröző főnixek kellenek sokan, mert sárkányfajzat és hárpia várható, no meg 2-3 katapult a nagyobb dögöknek.
A tábor előtt északra van egy lejárat (**L1**), a kazamata Margoth szívébe vezet (**L2**). Földi erőkkel itt kimászni szerintem öngyilkosság, viszont föld alól, Driádok kétszintes mágiája (Plant) jó ötletnek tűnik. A hagyományos út: egy hatalmas csapat valkűr, a sárkányok ellen főnixkísérettel, a sárgákat segítve (amikor ők támadnak, te is csatlakozol, a papjaik hálásan gyógyítják az egységeidet). Ha a táborod védelme erős, Margoth felszabadítása nem lesz túl nagy falat, ezután bátrabban lehet termelni a bázisod bejáratától északra lévő forrásokból (*Opció:* az (**1**) ponton lévő bánya, csak légi úton érhető el!). A nagy vérvesztesség a nyugati oldalon várható, a Striderek nagyon durvák.

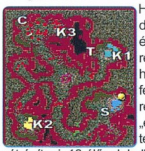
II. FALLEN CAMPAIGN

Újabb szövetség, a más létsíkról származó ősi Fallen faj érdekből lépett „frigyre" a föld alatt élő Deep Elfekkel. Érdekes kombináció, sok különleges épülettel és lénnyel. Ez a faj csak megrontott talajon tud építkezni, erre jó a Deformer. Külön termelőik (Harvester) és építőik (Summoner) vannak, utóbbi át tud alakulni ellátóvá, vagyis ő felel meg az emberi oldal házainak (ugyanaz a technika: kijelöl és ház ikon - ha szükség van rá ismét, az állapot visszafordítható). Különleges épületük a Soul Trap, mely a megölt ellenség lelkét gyűjti be, és ezek tapasztalati pontjait adja át a seregnek. Az egységeket a missziók folyamán részletezem, itt álljon két fontos tudnivaló.

Egy: mint más fajnál, a harcosok itt is szintet lépnek, ám kaptártudat van, azaz ekkor minden egység fejlődik, és az újonnan termeltek is öröklik ezt a fokozatot. *Kettő:* a lények a megrontott talajon regenerálódnak, azaz ha sok a sérült, vissza kell húzódni egy ilyen talajra, vagy vinni kell magaddal egy Summonert, és megfelelő helyen építeni egy Deformert.

II./1. küldetés

Feladatok: *1. Építs egy Deformert, 2. Építs egy Hive-ot, 3. Legyen egyszerre 3, ellátóvá alakult Summonered, 4. Legyen egyszerre 10 Hive Stringer katonád.*



Hősöd speciális támadásával egységeket és épületeket tudsz kis időre lefagyasztani, igen hasznos trükk! Az első feladat alap, hajtsd végre őket (a lényeg az „egyszerre" szón van, tehát nem elég 10 katonát építeni, 10 élőnek kell lennie egy adott időpillanatban).
Új Feladatok: Érd el az öntudatlant, öld meg a magához tért királynő(ke)t.
Ez már bonyolultabb. A terepen van három királynő (**K1-3** - nagy gubók), egyelőre öntudatlanul. Hősödnek le kell őket ipiapacsolni, ezzel bekapcsolva a mentális láncba a hölgyeket, bármit is jelentsen ez. Ha azonban magukhoz térnek, ellenséggé válnak, ilyenkor az eliminálás a feladat. Nagyon gyorsan termelj egy ütős sereget, és indulj neki, érdemes az általam megjelölt (**1-3**) sorrendben haladni.
Megjegyzés: A (**T**) ponton van egy „titkos légifolyosó", hogy ez mi, azt neked kell kiderítened…

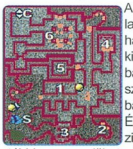
II./2. küldetés

Feladatok: *1. Építs egy Soul Trap-ot, 2. Gyűjts össze 1000 tapasztalati pontot, 3. Juttasd el hősöd élve a királynőhöz, 4. Öld meg a zöld Dominát.*

Az utolsó királynőt a Deep Elfek kapták el, a zöld bázis közepén tartják, erős őrizetben. Északon a rózsaszín sereg barát, nekik kell besegíteni, megölve a spenótszínű Dominát. Építsd meg a Lélekcsapdát, az XP betakarításával sok gond nincs, fogsz annyit hentelni, hogy összejöjjön (ha kiválasztod az épületet, az információs panelen leolvashatod, hogy áll a buli).
Javaslom, építs még egy barakkot, és kezdd meg a Hive Spitterek képzését. Az első támadásra odavész az összes Stinger, én többet nem is építettem, bár a nagyok drágábbak, de csak velük van esélyed. Amint összejött egy tucatnyi katona, és van nyersanyag is, hajtsd végre a fejlesztéseket az Incubatorban. A tábortól nem messze van egy ételágazás, keletre a zöldek bányászbázisa (**1**), ha ezt lenyomod, akár be is vonhatod ezt a telepet a saját termelésedbe. Innentől kezdve csak sereget kell termelni (úgy 25-30 Spitter), és módszeresen felmorzsolni az ellent, ügyesen kihasználva Keran fagyasztását. Ha eléred a királynőt, győztél.

II./3. küldetés

Feladatok: *1. Építs egy bázist, 2: Hősödnek el kell émie a kaput élve.*

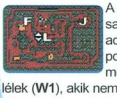


A Deep Elf hercegnő hajlandó csatlakozni hozzád, ha segítséget nyújtasz neki a törpék lenyomásában, cserébe kinyitja a felszínre vezető kaput, ezt a bal felső sarokban találod. Építés, termelés következik. Hive, Soul Trap, ha utóbbi megvan, jöhet a Vengeance Hall, ahol Nightmare nevelhető, kellemes egység, jégpajzsa növeli a barátok védelmét és lassítja az ellent, érdemes automatára állítani. Ha van már megfelelő véderő (én itt is csak Spittert neveltem), egy kis csapattal (Domina, meg pár vitéz) sétálj fel, majd rögtön jobbra. Itt találsz pár láda aranyat (**1**), némi drágakövet (**2**), és egy oltárt (**3**), ültess be egy olcsó Stingert és fejlessz - három Wraith csatlakozik hozzád. Nincs más dolgod, mint felmorzsolni az ellenséget. A (**4**) ponton megtalálod a törpék kincsét, majd' 1800 aranyat (démon vigyáz rá!).
Célok: egy szentély (**5**), a király (**6**), no és a többi törpe és épület elpusztítása (érdemes időnként egy-egy kereszteződésbe Deformerrel „ispotályt" építeni). Ha mindezzel végeztél, irány a kapu (**C**), érintsd meg a hercegnővel.

II./4. küldetés

Feladat: *Keresd meg a halott mágus sirját, öld meg a Lich-et .*

Új egység mutatkozik be, a Matriarch - náluk és a Hercegnőnél rögtön állítsd is automatára a „Raise Skeleton" képességet. Ezzel a megölt ellenségből csontvázharcos lészen, és a pálya végére kis csapatod hadsereggé duzzad.



A pálya elég lineáris. Hamarosan belefutsz pár elfbe, új feladat: morzsold fel a négy őrposztot (**E1-E4**). Az első után menj jobbra, át a vizen, itt pár lélek (**W1**), akik nem lelnek nyugalmat - egy elf tábort kell lerombolnod, hogy nyugodni térhessenek. Az (**E1**) érintésével irány az (**X**) kereszteződés. Balra az elf tábor (**W2**), nyomd le az ellent, és máris a tiéd a jutalom, három gyilkos lélek, mint szuperfegyver, érdemes őket nagyobb baj esetére tartogatnol. Jobbra pár láda kincs (**K**), felfelé a második őrpont (**E2**). Innen felfelé egy temető (**T**), itt a lányok feltámaszthatnak pár erős harcost. Irány kelet, az (**E3**) pont, majd jön

a nagy összecsapás (**H**), itt érdemes egy lelket bevetni. Fent egy manaregeneráló hely és némi kincs van (**M**), ezután tovább balra, az utolsó elf poszthoz (**E4**). A gázlón átkelve találsz egy házikót, itt vásárolhatsz annyi lelket, amennyit tudsz. Kőhajításnyira ettől vár a katakomba lejárata (**L**). Az (**L**) ponton lépsz be, érdemes először jobbra fent begyűjteni a (**J**) jószágot, majd irány a főellenség (**F**), ekkora sereggel nem nagy ügy lenyomni, főleg ha beveted a maradék szuperfegyvert is.

II./5. küldetés

Feladat: *Semmisítsd meg a nagyfelvonó felszíni vezérlőjét; hősöd nem halhat meg.*

A bázistól felfelé, a bal felső sarokban van pár gnóm aknász, őket rögtön nyomd le, ne keverjenek, van erre egy bánya is, tartaléknak. Szervezz egy kis sereget, lesz pár betörés fentről, ha a támadókat eliminálod, a liftjeiket is kapd szét. Középen egy kis telep, tüntesd el, itt is van még nyersanyag. A jobb felső sarokban van a lift, amit majd be kell indítani, ezzel most nincs dolgod. A lényeg a bal alsó sarokban van, egy szellőző (**L**), melyen át a felszínre törhetnek repülő katonáid. Ilyenből kettő van.

A Hive Stringer ugyan olcsó, ám repülni a Wing képesség kifejlesztése és bekapcsolása után tud, ez manát éget, ráadásul nem is túl erős. Én ezért a Hive Guardot ajánlom, hozzá fejlessz fel minden képességet. A győzelemhez három csapat, azaz kb. 40-45 lényre lesz szükséged! Velük törj ki (kilépés: (**L**) pont), és indulj meg a (**C**) felé - a szerintem legjobb útvonalat bejelöltem. Nem kell sokat keverni, cél a lift védelmének lenyomása.

II./6. küldetés

Feladat: *Érd el a pecsétet élve hősöddel.*

Az első feladat két földelementál lenyomása, ez Keran fagyasztásával süti. A jobb sarokban találsz egy kellemes helyet építkezni (**B**). Hősödnek a jobb felső sarokba kell eljutni (**C**), ehhez át kell törni a narancssárga és a zöld bázison. Táborod előtt van egy híd (**H1**), egyelőre sérülten, még ne javítsd meg! Építkezz, elsőnek úgy 10-12 Hive Guardot teremts, és velük nyomd le a szakadék túlfelén lévő hárpiafészket és lakóit (**F**). Nagy és erős sereget kell létrehoznod, legyen benne legalább 4-5 Avenger, pár Matriarch, a többi igény szerint.

A lényeg: a fentiekre valós időben kb. 30 perced van! Ezután ugyanis egy akkora sereg tör be lentről, amit képtelenség lenyomni. A teendő tehát: figyeld az órát, és jó időben egy Summonerrel javíttasd ki a hidat, hatolj át rajta a seregeddel, majd amikor felhangzik a „The treacherous…" kezdetű mondat, mindenkit (Harvestereket, az ellátó Summonereket is!) terelj át a hídon, és onnan egy Avengerrel rombold le az átjárót (Attack Move akció középen, a sárga karikában). Ezután a Delete gombbal nyugodtan rombold le a bázisod, ez legalább visszaad valami pénzt.

Most jöhet a narancs tábor, ez a sereggel nem nagy ügy, hanem a zöld annál inkább. Legjobb, ha egy újabb Avengerrel lerombolod a felső hidat (**H2**), és légierővel a szakadék felől a gnóm műhelyeket (ezt korábban is megteheted, nyíllal jelöltem a támadási pontot), így egyelőre védve vagy. A narancsok itthagyott nyersanyagával gazdálkodj okosan (van még egy bánya fent, de az életveszélyes), majd jöhet a hídjavítás és a roham.

II./7. küldetés

Feladatok: *1. Gyűjts be 10 000 egység fát, 2. Juttasd el élve hősöd a pecséthez.*

Roppant egyszerű küldetés lenne ez, hiszen hősödet el kell juttatni a jobb felső sarokba ((**C**) - legyorsabb légi úton, a dimenziókapun (Dimension Gate) előcsalható új szállítóegységgel, az Aeriallel), igaz, ezt pár torony és mágus védi, de ez még áthágható. Hanem a kedves tervezők még egy feltételt állítottak: az alászállás előtt 10.000 egység fát kell begyűjteni, ami jó időbe telik, ezalatt folyamatos rohamokat kell elviselned. A tábor előtti, két oldalsó platóra állított, felturbózott (Chain Lightning) tornyokkal jól védhető a bejárat (légi úton juttathatsz fel Summonert oda), persze némi plusz erő (Spitter, Matriarch) nem árt mellé. Légi úton egy-egy harcost (pl. csontváz) odaszállítva az alábbi bónuszok várnak:

(**1**)-(**7**): Farakások. (**3**), (**6**) veszélyes mutatvány, a (**7**)-től lefelé két láda arany, gyors futással összeszedhető.

(**K**): Felszedhető kristály (arany + drágakő).

(**T**): Torony, elfoglalva két szuperfegyvert biztosít. Előtte találsz pár ezer kristályt, tőle jobbra, a folyó túlfelén pedig újabb rönkfákat, előtte kincset. A tábortól jobbra egy tisztáson további nyersanyag, ha szükséged van rá.

A lényeg tehát a rohamok kibekkelése, ha a szükséges faanyag megvan, az őrtornyok és a mágusok eliminálása, és hősöd elszállítása a lejárathoz.

II./8. küldetés

Feladatok: *1. Védd meg az átalakuló hőst, 2. Öld meg a két áruló mágust, 3. Pusztíts el minden embert.*

A tábor jobb felső sarkában machinál hősöd (**S**), épp átalakulóban démonná. Lefelé két ág vezet, mindkettő közepén egy áthatolhatatlan tűzfüggöny, túlfelükön a két kinyírandó mágus (**M1**, **M2**). A keleti ág mellett, a jobb szélen egy kis plató, plusz nyersanyaggal. A két alsó útról folyamatosan fog hömpölyögni az ellen, a jó megoldás: a két szélső platóra 3-4 őrtornyot kell állítani oldalanként (előtte Deformer), ezeket fejleszteni Chain Lightning üzemmódra (sárga „x"-szel bejelöltem pár helyet). Az embereknek íjásza nincs, így kell majd annyi Hive Guard, amennyi csak a pénzből futja. Matriarch igen hasznos, mivel a legjobb megoldás az, ha olcsó ágyútöltelléket előretolsz (a feltámasztott csontváz erre kiváló), és amíg az ellen ezeket faragja, a tornyok és a légierő elfogyasztja őket. Avenger is jó a csapat íjászok ellen, és egy-két Void Walker, fagyasztással.

TUDTAD-E?

A játék fejlesztése még 2000-ben kezdődött - ekkor 7, mindenre elszállt fatal tehetség ugrott neki a projectnek.

Amikor a démon megszületik, a helyzet durvul. Van ugyan egy sérthetetlenség (Invulnerable) képessége, de a táborra törő párszáz lovag ellen ez sem sokat ér. Eddigre remélhetőleg már megfejted a titkot - azaz balra fent a teleport (**T1**) elé öt Summonert vagy Void Walkert állítasz, ekkor elmélitileg a (**T2**) pontra léphetsz át. Nálam ez sajnos nem működött (az sem biztos, melyik típusú lény kell a kapcsolókra), így a továbbiakat rád bízom, nyílván a „túlparton" a mágus (**M2**) megölése az egyik kulcslépés…

II./9. küldetés

Feladat: *Öld meg a három vezért.*

Viszonylag békésen építkezhetsz, áldozataid az (**1-3**) pontokon várnak. Gyalog vagy légi úton elég reménytelen a helyzet, viszont a tábortól nyugatra találsz egy lejáratot (**L**). Innen el lehet jutni a vezérek alá, sőt van lent egy kristálybánya is, ide viszont kell őrség, mert fentről az ellen átszublimál a plafonon, pár Spitter és Nightmare elég ide. Szükséged lesz úgy egy csapat (10-15 fő) felturbózott Summonerre (Void Walker), és az ők kétszintes mágiáikra, azon belül is a Freezeballra. Mindhárom táborban van egy-egy Seeker,

amelyekkel finoman megkeresheted a három vezért (Beast Hero). Nincs más dolgod, mint alájuk állni a máguscsapattal, és rájuk küldeni az említett bűbájt, míg elpusztulnak.

II./10. küldetés

Feladatok: *1. Öld meg Methuselah főpapot, 2. Juttasd el élve hősödet a pecséthez (**C**).*

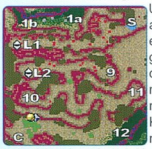
Viszonylag nyugodtan építkezhetsz, nagyon erős csapatot építs, legyen benne minden. Kell egy jó légierő is: egy tucat Hive Guard, ugyanannyi Stalker (ez új lény, erős, de csak légi célpontok ellen vethető be) és egy légi szállító Aerial. Utóbbi különösen fontos tulajdonsága, hogy felfedi a láthatatlan ellent, márpedig lesz egy halom Strider (azért egy-két Seekert is rakj a csapatba). Közvetlenül a táborod alatt van egy kis goblin település (**G**), kunyhóik egy-egy kapcsolón állnak.

A (**W**) ponton, egy sárkány védelmében (ő ellene pompás a Stalker-rajj) van egy szuperfegyver, körbezárva, ezt a „kerítést" tüntetheted el, ha a három kapcsolóra egy-egy katonát állítasz (én csontvázakkal oldottam meg - a cucc felvételéhez az Aeriallel dobj le egy legényt a placcra). A nagy falat a főpap (**F**) és tábora lenyomása, de a most felvett mágiával és erős sereggel sikerülni fog (legyen Avenger 3-4, épületrombolásra!), csak gondolj a Striderekre, azaz kísérje a csapatot pár Seeker vagy az Aerial. Ha a papnak és bázisának annyi, a nehezén túl vagy. Csapatnyi Hive Guard induljon nyugatnak, lesz pár szárnyas rusnyaság, és kígyók (**H**), nyomd le őket jól. A pecsétnél (**C**) láthatatlan gyíkfejűek csúnyás-

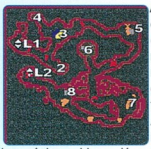
kodnak, úgyhogy a légierőhöz csapj hozzá egy Aeriallt is kíséröknek. Rombold le a (**B**) jelű épületet, ezzel minden oké, állítsd hősödet a jelre.

II./11. küldetés

Feladat: *Juttass el egy turbós Summonert (Void Walker) élve a pálya végébe; sem ő, sem hőseid nem halhatnak meg.*



Újabb mászkálós feladat, a lényeg, hogy egy lilaruhásra nagyon vigyázz. A hercegnőnél állítsd automatára a csontvázteremtést, aztán hajrá. Középtájon felfelé menve találsz pár gyógyító virágot és italt (**1a, 1b**), gyűjtsd be őket (használatuk, mint a mágiáké: klikk a cuccra, majd a betegre), aztán irány a föld gyomra (**L1**).



Az első keresztezésnél lefelé gyógyital (**2**), felfelé egy megtámadott királynő (**3**), mentsd meg, és amíg gyógyul, gyűjtsd be fent a kincset (**4**). A jobb szélen (**5**) démonimádó Dark Dwarf kompánia, majd egy démon, csak óvatosan (Fagyasztás király)! A következő keresztezésnél felfelé boldogság (**6**): az ösök hagyatéka, egy kamra, lehet tápolni, és van itt némi kincs is. Tovább lefelé, az első kióblösödő részben törpekovács és újabb cuccok (**7**). Az út végén egy zsoldostábor (**8**), nyugodtan béreld fel mindhárom kalandort, jól fog jönni, plusz ráncigáld ki a „szállásmestert" is. A felszínen (**L2**) az elágazástól jobbra egy sérült bánya áll (**9**), szétverése után falka Stingert lelsz. A következő két ág végeiben gyógyitalok (**10, 11**), bama mackó védelmében. A legalsó úton jobbra gyógyvirág (**12**), balra tábor, a tornyokat lefagyaszthatod a mágusaiddal, kend el a törpék száját, aztán terelj egy lila köpenyest a jelre (**C**).

II./12. küldetés

Feladat: *Eljuttatni a hercegnőt és két Matriarchát a középen lévő pecséthez (C) és megvédeni őket, amíg végrehajtják a mágiát; két hősöd nem halhat meg.*

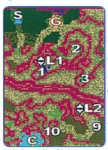
A tábortól balra drágakő, jobbra arany található pluszban. Nyugatra a bestiák bázisa (Strideerekkel - állíts erre az oldalra pár Seekert!), keletre az embereké. Új egységed a Beholder, bár nekem kissé gyengének tűnt, fél tucatot simán lenyomott egy csapat íjász, és eszméletlen sokba kerül. A tornyokat érdemes felturbózni villámosra, mert mindkét részről várható légicsapás, és a Deformereket is átalakítani (Pain Tower), az lelassítja a repülő lényeket. Mély bocsánatkéréssel erről a misszióról többet nem tudok elmondani a vázolt körülmények miatt, de az eddigi tapasztalatok birtokában talán meg tudod oldani a küldetést.

III. BEASTS CAMPAIGN

A közelebbről nem meghatározott típusú bestiák az orkok és az emberi szövetség ellen viselnek csatát, a goblinok, trollok, hüllőfélék viszont hozzájuk húznak. Kezdetben az ogrék is ellenük vannak, később viszont csatlakoznak hozzájuk. Primitív fajokról lévén szó, itt a hordaszellem erős, azaz a „sok lúd disznót győz" elv. Gyógyulásuk is érdekes: az erősen sebesült katonát a sámán felrobbantja, a szétfröcsköllő vér gyógyítja a körben állókat, ezt a lépést mindkét fél (tehát a sérült és a varázsló is) kezdeményezheti a „Sacrifice" akcióval. Amúgy is célszerű egy-két ilyen mágiatudót a sereggel vinni, mert automatikus „Boost" búbájuk erősítő aurával látja el a harcosokat.
Különleges a fajnál, hogy a fegyvermesternél (Weapon Master) a munkások a „Take Blade" akcióval (célpontként rá kell bökni egy kovácskunyhóra, ahol előtte a „Forge Blade" utasítással elkészítetted a bárdot) fegyvert vételezve harcossá válhatnak, utóbbiak pedig a „Drop Blade" paranccsal dolgozókká. Az ellátást a bivalyfélék (boron) biztosítják, amelyek támadóként is megállják helyüket, és szintén feláldozhatóak gyógyító célzattal. Az összes faj közül szerintem övék a legjobb táborvédelem, a Guardian Totem, mely elszívja az ellen életerejét és felfedi a láthatatlan egységeket is.

III./1. küldetés

Feladat: *Hősöd eljuttatása épségben a térkép alján található törzs táborába.*



Induláskor kapsz egy területre ható, és két személyre szóló gyógyítást, előbbit érdemes az első pár összecsapás végén elsütni, hogy minimalizáld a veszteséget. Az első kereszteződésnél felfelé egy goblin tábor (**G1**), ha kiszabadítod sámánjukat, meghálálják, máris kapsz pár zöld katonát - neked elsődlegesen az (**L1**) ponthoz kell eljutnod.
Javaslatom:
(1): Itt egy sámán és pár boron csatlakozik hozzád, előbbi rögtön feláldozza a jobb szélen állót, a duma alatt eköré állítsd a sérült katonákat!
(2): Egy ork őrség, némi kinccsel és fél tucat harcossal.
(3): Itt van a sámán, az előbb feltuningolt csapattal könnyebb elérni, jutalmul egy pókméreg ellen védő szert ad át.

Ezután mehetsz a föld alá. Kijutás az (**L2**) ponton, ahová elnyargalhatsz viszonylag simán. Bonuszok (opcionális, mindegyiket jó pár pók védi):
(**4,5,8**): Kincsek és gyógyitalok.
(**7**): Egy kapcsoló, ha megérinted, négy csontvázharcos tör elő, legyőzésük után egy fegyvert kapsz, mely fél tucat impet hív elő a megadott pontra (a lények kb. fél perc alatt elégnek, tehát támadásnál vesd be őket!)
(**6**) Itt jön egy nagy póktámadás, ahol a sámán ellenmérge jól fog jönni. Felül egy beugróban ládák, gyógyszerek.
Kiérve a felszínre (**L2**), rögtön belebotlasz egy újraélesztő oltárba (**9**), melynek elfoglalása után az elesett katonákat feltámaszthatod (gondolom pénzért - sajnos ez nálam nem működött). Ezután nagyon sok csata jön, a (**10**)-es ponton még némi jósággal (tábor utáni plató), a cél a (**C**) pontra eljuttatni hősödet.

III./2. küldetés

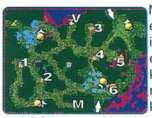
Feladat: *Három sámán (1-3) és a fehér ogre (4) megölése; hősöd nem halhat meg.*

Rögtön az elején pár goblint el lehet szalasztani az alábbi pontokat elfoglalni:
(**H**): „Hárpiabérlő"
(**R**): Raktár (folyamatos nyersanyag)
(**T**): Mágustorony, feltöltődő villámcsapással

További cuccok:
(**G**): Gólemkő, ide sok harcos kell (nekem semmit nem csinált).
(**B**): Bánya, jól védhető. Innen a nyíllal jelölt irányba indulva egy láda kincs!
Mindkét oldalról várható ellenség, ráadásul jobbról az ogrék is, érdemes velük kezdeni a sort, persze csak erős táborvédelem felállítása után. A következő áldozat a zöld bázis legyen, ez a leggyengébb, és jól védhető, így ennek nyersanyagát is elkezdheted kitermelni, majd a sárgák, végül jó sereggel plusz villámmal a vörösök.

III./3. küldetés

Feladat: *Az orkok által elrabolt barmok összegyűjtése, hősöd nem halhat meg. Az állatokat nem szabad feláldozni!*

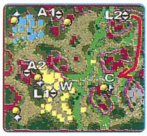


Mivel nem építhetsz istállót, az első szakaszban nem tudsz katonát termelni, így azonnal kezd meg a jelölt helyeken lévő marhák begyűjtését (javaslom számsorrendben). Elfogásuk trükkös: egy goblint kell „beleültetni" (hmm…) a fehér vezérbe, és bete-

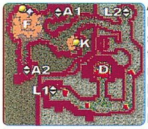
relni a táborba, a barnák követik; ha beértek a bázisodra, már irányíthatóak, legjobb helyen a bal felső sarokban vannak.
Segítséget jelent egy sérült varangyfőnök (**V**). Ha begyűjtöd az (**M**) ponton lévő gyógyvirágot, és ezzel feltápolod őt, kapsz két varangyinvíziót (belépési pontok a nyíllal jelölt helyekről), mely besegíthet a két ellenséges bázis lenyomásába. Célszerű először fent a zöldekkel kezdeni, ők gyengébbek, és nyersanyag is van a közelükben. A kékek már kemények, de mivel ott a maradék állat, kénytelen leszel lenyomni őket. A lényeg, hogy gyorsan cselekedj, minél előbb gyűjts össze sok boront, hogy tudj katonát termelni. És még egy: én a hőst, mivel más szerepe úgy sincs, beállítottam a táborban a marhák közé, biztonságba…

III./4. küldetés

Feladat: *A zöldek városának közepén lévő kastély lerombolása; hősöd nem halhat meg.*
Kis itiner: Van egy földalatti barlangrendszer.



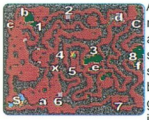
Földi egységek belépési pontja: **L1**, **L2**, légieké **A1**, **A2**.
A sárga tábor közepén van egy ketrec pár sámánnal (**W**), elég átröpülni felettük, és megtanítják varázstudóidnak a gázformává alakítást. Az így gőzölgő egységek repülni tudnak és áthatolhatnak a talajon is, lefelé (Dig Down), ha van alatta járat, majd kis idő múlva, vagy a „Normal Form" parancsra visszaváltoznak.



A föld alatt egy Fallen bázis van (**F**), nagyon sok Hive Guarddal, tucat hárpia jó ellenük. A (**K**) ponton, plusz a narancs táborban bánya. A (**D**) jelű helyen egy inkvizítor épp démont készül idézni, ha lenyomod, befejezheted a művet, ehhez három sámán kell (mindhárom kijelöl és „Summon Demon", bár nekem ez sem működött).
És akkor némi megoldás. A déli kaput kell erősen védened, én ide még egy őroszlopot állítottam. Új és rendkívül jó egység a troll, nagy távolságból szórja az ellent, akciójával kövé dermed, így kevésbé sebezhető. Termelhető ogre is, bár iszonyú drága, és ahhoz képest eléggé sérülékeny. Érdemes lenyomni előbb a sárga tábort, van bánya és az (**L1**) lejárat, bár nem feltétel, hiszen elgázosított sereggel a légzsilipeken vagy simán leásva lejuthatsz a föld alá. Ha van jó erős csapatod (és esetleg a démon), az **L2** ponton kilépve a nyíllal jelzett útvonalon legegyszerűbb letámadni az ellenséget (jó pár trollal az épületek ellen), és elpusztítani a kastélyt.

III./5. küldetés

Feladat: *Legalább négy karaván és hősöd eljuttatása a pálya végébe, élve.*



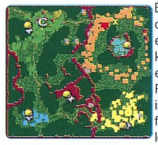
A karavánokat 6 barom szimbolizálja, amelyek folyamatosan vonulnak, azaz semmi módon nem befolyásolhatod mozgásukat, így igencsak iparkodnod kell, az embereiddel mindig az élen haladj. Az (**1**) pontnál pókroham, majd egy zsoldoskölcsönző (**2**). Nagyon fontos, hogy legalább egy íjászt (Shooter) fogadj fel, mert az (5) pontnál légitámadás lesz, nélküle nehéz…

A (**3**) pont újabb bázis és támadás, a (**4**) csapda, itt a csorda megáll. Egy közkatonát terelj végig a kapcsolók között (balra le, keresztbe visszafelé, jobbra le), az „x"-nél kikapcsolhatod a szerkezetet. Jön az (**5**) és Hive Guardok, ide kell a lövészed. Az alsó kanyarnál a karaván jobbra megy, viszont balra egy újabb épület (6), ahol egy gyógykovácsot bérelhetsz. A (**7**)-nél újabb beugró, pár törpével, a (**8**)-nál bázis és támadás. Én a hőssel és a marhákkal továbbmentem, míg a maradék banda önfeláldozóan feltartotta a rosszakat…

Megjegyzés: a kisbetűvel jelölt helyeken mindenféle jóságok vannak, erős őrizetben. Hogy lehet felvenni ezeket? Jó kérdés, én is kíváncsi lennék rá…

III./6. küldetés

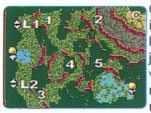
Feladatok: *1. A gyíkhős és emberei kiszabadítása, előbbi életben tartása. 2. Az emberi erők elpusztítása, hősöd nem halhat meg.*



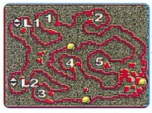
Építsd ki a tábor védelmét, két torony északra, kettő keletre, később még egyet-egyet állíthatsz ide. Fentről repülő lények is várhatóak (valkűr, főnix), úgyhogy erős légvédelem is kell, jobbról lovagokra és íjászokra számíts. Csak a védelem és az alapsereg elkészülte után állj neki javítani az épületeket, mert nincs sok maszatolásra idő.
A gyíkkirályt a zöldeknél egy kockaépületben (**C**) őrzik, tornyok, és úgy ötven katona védelmében. Célszerű mihamarabb ezt a szálat elvarrni, mivel közben a többi humán a türkizkék szövetségest morzsolja. Tartalék nyersanyag északkeletre, a bázisod mellett van, egyelőre védhetetlen, ahhoz a sárgákat (újabb ötven-hatvan fő) kell lenyomni. A narancssárga vonal légierővel viszonylag könnyen támadható, jobbra fent, a vörös szuperteam viszont komoly erőket igényel, ehhez mindenképp kellenek a gyíkok (ezeket már te is nevelhetsz, végre kézbe kapod a Stridereket, persze a te kezedben sokkal gyengébbek, mint ellened…). Csak a nyers erő, semmi más…

III./7. küldetés

Feladat: *Szerezd vissza az ősi talizmánt az Inkvizítortól; hősöd nem halhat meg*



Gyakorlatilag nulláról indulsz. A helyzet a következő: a cucc a jobb felső sarokban van, de oda a felszínen nem juthatsz el, ráadásul a levegőből is szinte támadhatatlan. Van viszont egy föld alatti kazamatarendszer, lejáró a tábortól északra és délre (**L1, L2**). Neked viszont három helyről kell védekezned: a két lejáró felől, és keletről, mivel innen folyamatosan érkeznek a csapatszállítók, Steambird-kísérettel, tehát egy jó légvédelem alapkövetelmény. Mindezen védekezés kiépítésére mínusz perceid vannak.

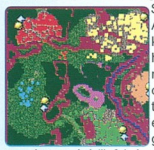


Úgy 15-20 perc múlva az Inkvizítor megfejti a talizmán titkát, és a föld alatt, öt helyen nekiáll démont idézni (**1-5**). A képernyőn megjelenik a lények készültségi százaléka (a számozásuk a térképen jelölteknek megfelelő); annyi a feladatod, hogy mielőtt elérnék a 100%-ot, odarohanj a pontokra 3-3 sámánnal (közben lekaszabolva a 8-10 fős védelmeket), és magad fejezd be a műveletet (ráállítod a három jelre a figurákat, kijelölöd őket és „Summon Demon"). Ha nem sikerül, kapaszkodj, mert jönnek a démonok (troll jó ellenük).
Tipp: Rögtön az indulás után pár goblinnal rohand körbe a föld mélyét, és amikor felfedezel egy csapatot, terelj föléjük pár gyíkmágust, és küldj rájuk egy kétszintes varázslatot lefelé

(Earthquake), ezzel könnyítheted a helyzeted. A felszínre is felvetítettem a démonpontok helyét, onnan gázállapotban is le lehet ásni, így talán gyorsabban odaérsz! Sajnos én nem tudtam a küldetést befejezni, így a szálak elvarrása rád marad…

III./8. küldetés

Feladat: *Négy ellenséges bázis megsemmisítése; hősöd nem halhat meg.*



Sok trükk itt nincs. A négy Fallen-tábor kis ideig egy mágia hatása alatt áll, ettől a mentális kommunikáció leállt, azaz a kaptártudat nem működik, ez egy kis reményusugár. Sajnos a bűbáj tempósan szívódik fel, úgyhogy pár perced van a cselekvésre - egy komplett tábor felépítésére, hadsereg képzésére. Az első támadások a levegőből várhatóak, a dögök légi úton dobják a csapatokat rád, úgyhogy koncentrálj a drágakőtermelésre, és szavazz bizalmat a gyíkoknak, Strider, Wyvern jó adagban, melléjük goblinok, majd bázis- és Avenger-rombolásra trollok.

III./9. küldetés

Feladat: *A saját és az emberi bázis megvédése (ha bármelyik félnél eltűnik az összes épület, a játéknak vége); hősöd nem halhat meg.*

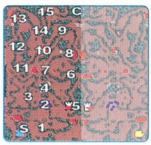
Többet ésszel, mint erővel! Hamar építs egy alaptábort, és kezdj el termelni. Csak délről várható támadás, földi és légi, pár totemet állíts oda (az emberek örtornyát is meg lehet ezekkel támasztani). Ne feledd, a templom áldását te is igénybe veheted, ennyivel könnyebb a helyzet. Az észjátékhoz pár sámánra és gyíkmágusra

lesz szükséged. Nézd a térképet! Kincsek (**K**) és gyógyvirág (**V**), északon bánya (**B**) - hogy idejuss, nem kell mást tenni, mint egy munkást elgázosítani, majd átreptetni oda, a felső kincs és a virág ugyanígy. Jobbra pár gáznemű harcos (**H**), egy Lich átka alatt, öt a (**T**) ponton találod, úgy hat Wyvern lenyomja, ezután reptess a fiúkhoz egy sámánt, gáz, vissza, van hat igen jó katonád!

A felszínen van két ellenséges bázis, a föld alatt szintén, lejutás (**L1**), vagy gázneműen, a plafonon át, (**x**), kb. az emberek szélső házainál. Odalent középen bánya, balra lent kristályok. Az egyik tábor a felszíni, északi bányasziget alatt van, tucat gyíkmágus kétszintes, lefelé ható (Earthquake) bűbája rendet tud tenni. Odalent a jobb alsó sarokba szintén repülve tudsz átkeverni, itt megint rengeteg kincs (**x**), és innen ismét a gyíkfejűek jönnek, e fölött van ugyanis a narancs tábor, jó pár Meteorball tuti megoldás, és a zöldek is támadhatók a bal sarokból, ide is raktam (**x**) jelet.

III./10. küldetés

Feladat: *Juss el előbb hősöddel (élve) a kijárathoz, mint az apja.*



Kicsit félretesszük az RTS-t, jön egy kis kaland/ügyességi etap. Csapatod a bal alsó sarokból startol, a versenytárs a jobból (az ő pályáját a térképen kitakartam). Tempósan kell haladnod, hogy megelőzd őket (bár nálam féltávnál elfogyott a másik team…). Első tanács: tartsd élet-

ben az egy szem munkásod, azaz pár lépésről kövesse a csapatot, és a trollra is hasznos vigyázni.

Az akadályok:

(1): Balra egy kapcsolót látsz a sziklán, erre kell ráfocizni az előtte lévő követ (picit nehéz észrevenni). Legjobb erre az ogre, „Attack Move" a kövön.

(**2 - 3**): Tűzcsapda és démon. Mindenkit át kell vinned ezen, tehát legjobb a trollal kezdeni, a túlfelén van egy „Dispel Magic" újratöltődő bűbáj, mondjuk arra nem jöttem rá, hol kell elsütni, mert sehol nem működött. A troll szép finoman kezdheti dobálni a démont, mialatt a teljes csapat átsétál a csapdán (az azonos fegyvernemeket külön-külön vidd át).

(**4**) Labirintus, a köveket szét lehet venni, erre erős és gyors embert jelölj ki, nekem a hős jött be, aztán mehet a csapat. Ha kiszabadítod a törpéket, csatlakoznak hozzád!

(**5**) Elfverés után gyógyulás.

(**6**) Három Fire Avatar, őket is a trollal célszerű faragni, mögöttük egy beugróban sok kincs, hasznos lesz!

(**7**) Négyes elágazó, kapcsolókkal, a helyes út balról a harmadik.

(**8**) Démon és impek, ha még van troll, őrülhetsz.

(**9**) Üres terem, három sarkában ijásszal, a negyedik sarok (balra, kőfogak közt vezető szikla)perem végében) üres, ide állíts egy goblint, ekkor a három ellen életre kel, adj nekik, mehetsz tovább.

(**10**) Tüzes épület, elfoglalva zsoldosokat bérelhetsz (ha begyűjtötted az avataroknál a kincset), és ha még megvan a munkásod, őrülhetsz, mert a csapatot gyógyító Hellsmith felfogadásához fa is kell, melyet jobbra fent termelhetsz ki.

(**11**) Orvtámadás lentről, csata.

(**12**) Kapcsolósor. A három követ kell rájuk fociznia, természetesen mindegyikre a vele szemben lévő bumszlit. Nem kell pontosan a kapcsolólapra állítani, a lényeg, hogy folyamatosan tűznyelvek jelenjenek meg a kő körül, akkor működik a szerkezet. Próbálgasd, melyik ember a legjobb a feladatra, nekem egy Hellblade volt a nyerő.

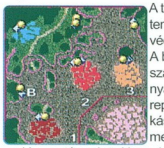
(**13**) Káoszportál és némi imp jön, ha igaz, ide kell a tűzcsapdánál felvett „Dispell" mágia…

(**14**) Tűzavatar, harc!

(**15**) Három kapcsoló, a helyes sorrendben kell rájuk állítani embert: felső, bal, jobb.

III./11. küldetés

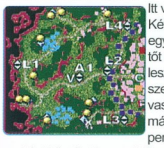
Feladat: *Minden Fallen-bázis elpusztítása, 3 Summoner megölése, három hősöd nem halhat meg.*



A tábort vedd körül totemekkel, és csak légvédelemre készülj! A bázistól délre egy szakadék mélyén bánya (**B**), gázneműen reptess ide pár munkást, és lehet itt is termelni jól, engem itt senki nem támadott. Nem cicóztam, építettem három Lizard Lairt, nyomtam ki a Wyverneket ezerrel, aztán vörös, piros, narancs. A jobb alsó sarokban a lila bázist tűzfal védi, ekörül találsz három turbózott Summonert (**1-3**), közönséges katonáid nem tudják sebezni őket, de háromfejű hősöd igen. Ha elhamvadtak, szabad az út, adj a lilák szájának.

III./12. küldetés

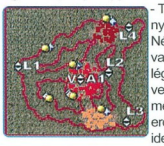
Feladat: *Semmisits meg minden Fallen-bázist, öld meg Vangarathot, két hősödet élve juttasd el az Obszidián-toronyhoz.*



Itt van, mire vágytál! Két tábor, egy Beast, egy Human, mindkettőt építheted és fejlesztheted, így tetszés szerinti haderőt kotyvaszthatsz. Nálam normál módban úgy félpercenként köszönt be egy-két Beholder, fél tucat Hive Guard, tucat pók, persze mindkét bázisra egyszerre, minden irányból. A lapzárta közelsége és a mentés hiánya miatt sajnos nem tudtam ezzel sokat foglalkozni, de pár tippet adok.

TUDTAD-E?

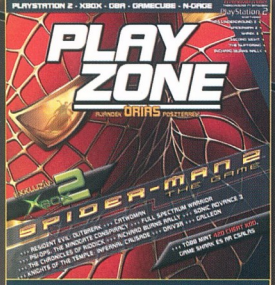
Az eleinte 7 fős fejlesztőcsapat az évek során 40 tagúra duzzadt, és kétszer költöztözött el a hely szűkössége miatt.

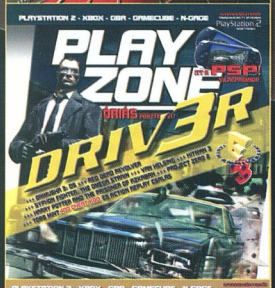


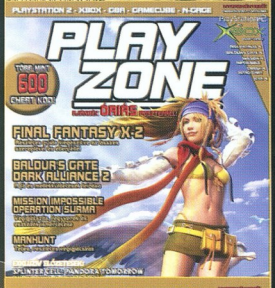
- Tanulmányozd a térképet! Négy gyalogos lejárat van (**L1-L4**) és egy légzsilip (**A1**), ez közvetlenül Vangarath mellé visz (**V**), de erős a védelem - ha ide tudsz jutni, akkor elméletileg egy jó adag gyíkmágus fentről megsimogathatja a buksiját (a központodban kifejleszthető a Black Magic, mely növeli a varázstudók manakapacitását).
- Az emberektől jobbra (**x**) az alsó narancs bázis ugyanígy támadható.
- Vedd észre azt is, hogy az alsó szint jobb oldali ága (az **L1-L4** közötti rész) pontosan a nagy védőtornyok (kék négyzetek) alatt van!

A többit rád bízom, ha eddig eljutottál, már úgyis mindent tudsz. Jó játékot a továbbiakhoz, no meg a plusz térképekhez, a többjátékos üzemmódhoz, és sok sikert a sajátkezű pályaszerkesztéshez!

](redenc







2 A2-es SZUPERPOSZTERREL

PLAYSTATION 2 · XBOX
PSP · GAMECUBE · GBA

PLAY ZONE

HAMAROSAN MEGJELNŐ SZÁMUNK TARTALMÁBÓL:

- Star Wars: Battlefront
- Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude
- Headhunter: Redemption
- Burnout 3: Takedown
- Silent Hill 4: The Room
- Ghost Master: The Gravenville Chronicles
- Tales of Symphonia
- Second Sight
- Fable

EXKLUZÍV SZUPERGUIDE AZ ÖSSZES TITKOS MOZGÁSSAL:

MORTAL KOMBAT DECEPTION

3 TELJES GUIDE, 6 VÉGIGJÁTSZÁS, 4 TIPPCSOKOR

EXKLUZÍV BEMUTATÓK: KILLER 7, JADE EMPIRE, DEVIL MAY CRY 3 + KONZOL HÍREK!

84 OLDALON KÉTHAVONTA

2 AJÁNDÉK A/2-ES POSZTERREL!

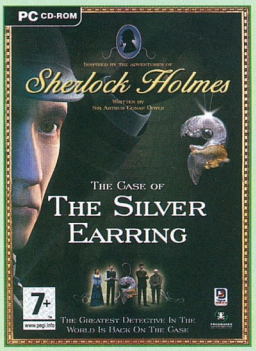
EZ NEKED SZÓL!

ADVENTURES OF SHERLOCK HOLMES: THE CASE OF THE SILVER EARRING

Kissrác koromban nagyon bírtam Sherlock Holmes, minden idők legbriliánsabb fiktív magánnyomozójának történeteit, ennek bizonyítékaként most is ott sorakozik hat darab Holmes-novellagyűjtemény az egyik könyvespolcomon. Annak idején gyakran elgondolkoztam azon, hogy a kacifántos, de Holmes által végül nagyon logikusan levezetett következtetéseket én is levontam volna-e a helyében - nyilvánvaló, hogy hasonló gondolatok még sok más olvasó fejében is megfordultak. Ha minden igaz, a legelső Holmes-kalandjáték az 1985-ben C64-re megjelent Sherlock volt, melyet a Melbourne House hozott tető alá, és amelyet az évek során aztán megszámlálhatatlanul sok további követett több gépen is. Az eddigi utolsót, a The Mystery of the Mummy című, 2002-ben megjelent darabot a Frogwares fejlesztette, mely cég pár hete aztán ismét piacra dobott egy kalandjátékot a témában, a cikk tárgyát képező Secret of the Silver Earringet.

- **CD Link:**

- **Fejlesztő: Frogwares**
- **Kiadó: Digital Jesters**
- **Megjelenés: 2004. augusztus 27.**
- **Kategória: Kaland**
- **Honlap: www.sherlockholmes-game.com**



A játék korrektül követi a mai kalandjáték trendet, a motorja pont olyan, mint a Syberia játékoké, az aprólékosan előre renderelt hátterek előtt eléggé magas poligonszámú háromdimenziós figurák mászkálnak. Hőseinket (Holmes-t és Watsont) is kívülről irányíthatjuk, a parancsainkat pedig egyszerű egeres módszerrel adhatjuk ki, minden megvan itt, ami kell, és minden a lehető legkényelmesebbre sikerült. Ha a talajra klikkelünk, az emberünk odamegy, ahova mutattunk, ha egy pozíció képváltással is jár, a pointer átváltozik cipővé, ha duplán klikkelünk, az emberünk szaladni kezd, ha valamivel valamit kezdhetünk, akkor pedig a pointer kézzé változik. Szintén a kényelmünket szolgálja, hogy a sokszor zavaró tárgylistát a jobb egérgombbal ki- és bekapcsolhatjuk, és mivel nyomozós játékról van szó, van egy külön bizonyítéklistánk is, amelyet a tárgylistából egy klikkel elérhetünk, és ahol színkódosan vannak szétválogatva a különféle dolgok: a párbeszédek, a következtetések és a talált jegyzetek.

TUDTAD-E?

Holmes nemcsak nikotin, de heroin függő is volt, mellesleg az 6 idejében óriási divatja volt az akkor még teljesen legális, minden sarkon kapható kábító- és tudatmódosító szereknek a heroinnak, az abszintnak, a hasiskendernek, az ópiumnak és egyebeknek. Szép kis idők voltak azok.

Nemcsak a játék irányítása és logikai felépítése korrekt, de a grafikai motorja és művészi kivitelezése is. Bár az emberek mindenhol csak egy árnyékot vetnek, és nincsenek tükröződések sem, mindez nem ront sokat a játék élvezetén, ahogy a Syberia-sorozatnál kissé részletszegényebb, sterilebb háttér sem. A zene is kissé szokatlan, lásd az erről szóló jegyzetet, de abszolút illik a játékhoz, megadja az alaphangulatát, andalító, nem zavaró. Ha már a kivitelezésnél tartok, megemlítenék néhány jelentéktelen hibát is, a poligonok nálam nagy ritkán ziegztek, főleg az árnyékokban levők, továbbá előfordult velem (és a fórumok tanúsága szerint másokkal is), hogy egy-két helyen nem reagált a játék, ha egy kézikonos dologra klikkeltem, ez utóbbi esetekben egyébként egy állásmentés, egy teljes kilépés és egy állástöltés mindig orvosolta a problémát.

Ennyit a játék külsejéről, a tartalom és a történet milyenségéről pedig azt hiszem, az alábbi végigjátszás sokkal többet elárul.

Sherringford Hall - Hall

Holmes irányítását egy előkelő fogadáson kapjuk meg, miután valaki lelőtte a házigazdát a lánya 18-adik születésnapján. A pódium előtt vegyük fel a fecnit, itt jegyezném meg, hogy sok ilyen iratot először a tárgylistában kell megvizsgálnunk, hogy a bizonyítéklistában is megvizsgálhassuk, és a játék bizonyos pontokon nem gördül tovább (vagy nem jelenik meg egy téma a párbeszédeknél), amíg a bizonyítéklistában szerepelnek megvizsgálatlan dolgok, erre a jegyzetfüzet körüli kék aura figyelmeztet minket. A görbe kilincsű ajtó előtti székről vegyük fel a leszakadt ruhadarabot, majd elegyedjünk mindenkivel szóba a teremben, és mindenkit faggassunk ki mindenről. Az orvos megerősíti, hogy lövés végzett a halottal, Sweetney látta az áldozat lányát, amint a lőporfüstben valamit a retiküljébe tett, a többiek pedig csak arról beszélnek, hogy mindenki a hallban volt a lövéskor.

Sherringford Hall - Folyosók

Menjünk ki a pódium melletti oldalajtón, vegyük fel a retikült, és vizsgáljuk meg a tartalmát, találunk egy pisztolyt is. Az ajtó előtti port a kémcső segítségével gyűjtsük össze, az asztal alatti púderes dobozt pedig a nagyító segítségével vegyük fel. Menjünk tovább a folyosón, a következő kis folyosón Holmes puskaport érez a levegőben, itt vegyük fel a páncél mögötti fekete ruhadarabot, majd a mérőszalaggal mérjük meg, hogy az ajtófélfára ragadt lőpor milyen magasságban van, és vegyük fel a hajszálakat is a tükör előtti asztalról a nagyító segítségével. Menjünk ki az itteni ajtón vissza a hallba, majd azonnal jöjjünk is vissza, ennek hatására Holmes feljegyzi a kilincs deformációját is.

Sherringford Hall - Konyha

Az iménti folyosóról nyissunk be a másik oldalsó ajtón a konyhába, ahol vegyül fel az asztal alól a nagyító segítségével a reprodukált katonai zubbony gombját, majd nyissuk ki a szemétledobó fedelét, és beszéljünk a szakáccsal. Ő egy francia inasszerűségről beszél nekünk, aki lecserélte a teritőket, és arról, hogy a lövés előtt és a

lövés után is használta valaki a szemétledobót. Ez után menjünk vissza a folyosóra, majd menjünk végig rajta, Holmes két kilincsen is szósznyomokat talál.

Sherringford Hall - Lépcsőház

Húzzuk ki a fiókokat, majd elegyedjünk szóba a szobalánnyal - megtudjuk, hogy senki sem ment fel a lépcsőn, továbbá, hogy a szobalány csak egyszer járt a szemétledobónál. Menjünk vissza a folyosóra, és nyissunk be az oldalsó ajtón (azon, amelyik nem a hallba vezet).

Sherringford Hall - Női öltöző

Vizsgáljuk meg a francia tankönyvet az asztalon, és a benne levő névjegykártyát, majd vegyük le a tükörről a fényképet, és vegyünk mintát a fésülködőasztalon levő porból is a kémcső segítségével. Végül menjünk ki a folyosóra, és nyissunk be a következő ajtón.

Sherringford Hall - Dohányzószoba

Itt először mérjük le mérőszalaggal a földön látható lábnyomokat, majd a nagyító segítségével vegyük ki a hamut az asztalon levő hamutartóból, ezután kukkantsunk be a fürdőszobába, és a nagyítóval vizsgáljuk meg a

csapot, ahol tapogassuk meg az ollót és vegyük fel a vörös hajat. Ha végeztünk, irány a tálaló, az egyetlen hely, ahol még nem jártunk.

Sherringford Hall - Tálaló

Itt vegyük fel a vendéglistát az asztalról, és elegyedjünk szóba Grimble-vel, megtudjuk tőle, hogy Sir Bromsby ügyvédje és barátja, Fowlett hiányzott a fogadásról. Ezután beszéljünk Miss Bromsby-val, a vonzó gyanúsítottal, aki a sokk miatt még nem tud mondani semmit, azonban egy hódolója, Herrington főhadnagy a segítségére siet, alibit biztosítva a lánynak.

Sherringford Hall - Hall

A fenti jelenet után automatikusan a hallba kerülünk vissza, ahol pár apróbb változás is bekövetkezett. Beszéljünk ismét Herringtonnal és Patterson ezredessel, ez utóbbi most már beszédesebb, mint korábban, elmondja, hogy egy Wright pisztoly lövését hallotta, és hogy az általa csak pár napja ismert Herrington szerinte nagyon megbízható ember. A teljesség kedvéért Huntert, a pincért is hallgassuk ki, továbbá most már kérdezhetjük Brimms-et is a franciáról, akiről megtudjuk, hogy valamikor elhagyta az épületet.

Sherringford Hall - Tálaló

Menjünk vissza a tálalóba, és beszéljünk ismét Miss. Bromsby-val. Még mindig nem akar beszélni, ezért mutassuk meg neki a pisztolyt, és végre megered a nyelve, bevallja, hogy az övé a pisztoly, az apjától kapta, az apja ugyanis aggódott mindkettejük biztonságáért, hogy mitől félt, azt azonban csak a beszéd után akarta a lánya orrára kötni. A lány egyébként kitart az ártatlansága mellett, és megígéri, hogy örökké hálás lesz, ha megtaláljuk az apja gyilkosát - jól hangzik, szemrevaló a leányzó.

Sherringford Hall - Kert

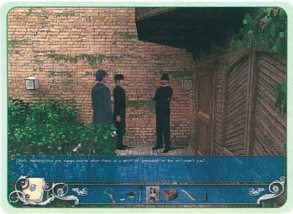
Ha minden fent említett dolgot megtettünk, a kertben megkapjuk Watson irányítását, egy teendőnk van: beszéljünk mindenkivel mindenről. Egyedül Miss Lambert mond hasznosabb dolgokat, megtudjuk tőle, hogy az asztalok elrendezése, az ülésrend és a vendéglistán szereplő jelzések a francia ötletei voltak, továbbá az is kiderül, hogy a körök jelzik a fontos vendégeket, a pontok a rosszul látókat, az ikszek pedig a rosszul hallókat. Ha minden beszédtéma elfogyott, Holmes is kijön a kertbe, vele vizsgáljuk meg a személyzeti ajtó előtti területet a nagyító segítségével, vegyük fel a szivarvéget, és mérjük le a lábnyomokat a mérőszalaggal. Ezután megérkezik Lestrade felügyelő, mi pedig hajtassunk a térkép segítségével Holmes otthonába, a Baker Streetre.

Sherlock Holmes „ingyér"

Mivel a Holmes történetek meglehetősen régiek, többségük mára már muzeális értékké és ennek következtében köztulajdonná vált, emiatt nem kötelező értük fizetnünk, egy részüket (remélhetőleg hamarosan száz százalékukat) ingyen is olvashatjuk teljesen legálisan az interneten. A mek.oszk.hu címen elérhető Magyar Elektronikus Könyvtárban jelenleg három Holmes kötet található meg magyarul, két kisregény és egy tizenkét történetet tartalmazó novellagyűjtemény, az angolul tudók pedig még szerencsésebbek, a gutenberg.net címen elérhető Project Gutenbergben még sokkal több Holmes történetet olvashatnak el, sőt jó párat letölthetnek felolvasott hanganyag formában is.

Baker Street

Itt először Watson irányítását kapjuk meg, vegyünk le és olvassunk el három könyvet a könyvespolcról, így megtudjuk, hogy a szivar Brazíliából származik, a lábnyomokat egy 164 centis ember hagyta, a gyilkos pedig 180 centi magas. Ezután Holmes-szal kell elemeznünk a bizonyítékainkat a laboratóriumi asztalon. Tegyük a vizes tálat a bunzenégőre, tegyünk bele szappant a zöld üvegcséből, majd gyújtsuk be az égőt, és tegyük a tálba a fehér ruhadarabot, ezután ismételjük meg az előbbieket, csak



most a kék üvegcse tartalmát használjuk. A következő lépésben tegyük a ruhadarabot a mikroszkóp alá, majd használjuk a nagyítónkat a púderes dobozon, és pakoljuk a három kupac fehér port is a mikroszkóp alá. Ha ezzel megvagyunk, az eggyé vált nagy kupac fehér port tegyük a bunzenégőre, amelyet gyújtsunk is be, majd tegyük a vizestálat is a bunzenégőre, és tegyük a vízbe a port. Jöhet a fekete por, rakjuk a bunzenégőre, melyet gyújtsuk be, végül a két hajcsomót is pakoljuk sorban a mikroszkóp alá. Ha ezekkel megvagyunk, egy tesztet kell kitöltenünk, a válaszok sorban:

1. Yes és a kék Patterson-beszélgetés;
2. No és a kék Mary-beszélgetés;
3. No, a vörös „Chirr..."-megállapítás és a zöld „Study of tobacco"-jegyzet;
4. No és a kék Satterthwaite-beszélgetés;
5. No, a kék Carl Pannister és a szintén kék Miss Lambert-beszélgetés;
6. Yes, a vörös „1.65m"-megállapítás és a zöld „Ballistic science"-jegyzet;
7. Yes, a kék Miss Lambert-beszélgetés és a zöld „Guest list"-jegyzet.

Ha helyesen válaszoltunk mindenre, következik egy újabb nap, és Watsonnal át kell olvasnunk pár új iratot, melyekből kevés új dolgot tudunk meg, például azt, hogy apa és lánya között feszült volt a viszony, és azt, hogy Sir Bromsby bár nem volt kimondottan bűnöző, eléggé tisztességtelen üzletember volt. Ha végeztünk, mehetünk vissza Sherringford Hallba.

Sherringford Hall

Itt most elég szűk a mozgásterünk, beszéljünk Grimble-vel, majd menjünk a konyhába. Elegyedjünk ismét szóba a szakáccsal, akitől megtudjuk, hogy valaki ellopott két üveg nagyon drága whisky-t - ezután irány a dohányzószoba. Itt az asztalról vegyük fel a fehér kesztyűt, majd irány a női öltöző. Itt is vár ránk egy új tárgy, Miss. Bromsby retiküljébe botlunk ismét, ezúttal is fosszuk ki, egy lényeges dolgot találunk benne, Herrington levelét, melyből kiderül, hogy a tiszt gyengéd érzelmeket táplál a lány iránt, és a kesztyű is az övé. Menjünk vissza a hallba, és kérdezzük ki az időközben előkerült Miss Bromsby-t, megtudjuk, hogy a lövés után a púderét rejtette a retiküljébe, majd a csapat felmegy Sir Bromsby dolgozószobájába, hátha találnak valami fontos iratot, azonban amikor Lestrade megpróbálja kinyitni az íróasztalt, abban egy biztonsági iratmegsemmisítő bomba robban fel.

Sherringford Hall - Dolgozószoba

Grimble elmondja, hogy az eszközt Fowlett szerelte be, aki egyben feltaláló is, ezután vegyük szemügyre az íróasztalt közelebbről. Szedjük ki a fiókból a papírfosztókat, majd vizsgáljuk meg a könyveket, a levelet és a képeket is, az elefántos fényképen pedig nagyítóval nézzük meg a kézen látható pecsétgyűrűt. Az íróasztallal végeztünk, vizsgáljuk meg a falon is a képeket, már amelyiket lehet, majd befut Lestrade azzal az információval, hogy Fowlett északra utazott. Indulhatunk is a térkép segítségével a flathami vasútállomásra, de még egy dolgot megtehetünk itt, a nagy Sir Bromsby képet is elfordíthatjuk, a mögötte rejlő feladványt azonban még nem tudjuk megoldani.

Flatham - Fowlett háza előtt

A flathami állomáson Fletcher rendőr fogad minket, majd a beszélgetés után átkerülünk Fowlett

háza elé, ahol az ügyvéd szomszédjával is eszmét cserélhetünk, tegyünk így. Megtudjuk, hogy Fowlett két napja utazott el, előtte pedig egy látogatót is fogadott, ezek után megkapjuk a ház kulcsait. Beszéljünk még egyszer Fletcherrel, majd menjünk be a kertbe, végig a ház mellett, amíg egy hordóhoz nem érünk, ahol mérjük le a mérőszalaggal a lábnyomot, majd menjünk be a házba az új kulcs segítségével.

Flatham - Fowlett hallja

Bent vegyük kezelésbe a sárkány száját, egy doboz gyufával leszünk gazdagabbak, a gyufával pedig gyújtsuk meg a lámpát. Most már láthatunk lábnyomokat is a padlón, mérjük le őket a mérőszalaggal, és vizsgáljuk meg a cipőket is, majd az asztal alól vegyük még fel a játékhajót, és a levehető könyvet is emeljük le a könyvespolcról.

Flatham - Fowlett konyhája

A fentiek után nyissunk be a közelebbi ajtón, és egy régi konyhába jutunk. A hamutartóból a nagyító segítségével gyűjtsük be a hamut, majd vizsgáljuk meg az asztalt is, és tapogassuk meg a két üveget. Ezek után menjünk vissza a hallba, és a kis folyosóról nyíló ajtón keresztül folytassuk az utunkat, így egy újabb folyosóra jutunk.

Flatham - Fowlett folyosója

Sok teendőnk itt nincs, az itteni lámpát is gyújtsuk meg a gyufával, és vizsgáljuk meg a véres pokrócot, majd menjünk be az innenső ajtón a műhelybe.

Flatham - Fowlett műhelye

Itt sok jópofa dolgot találunk, igaz a többségük haszontalan, vizsgáljunk meg mindent, a falon lógó díjakat, a fényképet, az ablakot és az ágyat feltétlenül, majd nézzük meg a mosdót is közelebbről, ahonnan emeljük el a furcsa golyókat. Ha ezekkel megvagyunk, jöhet az első trükkösebb feladvány, klikkeljünk a táblás játékra, és oldjuk meg az egyik félig égett papír segítségével. Természetesen a tábla melletti számozott korongokat kell a hiányzó mezőkre felpakolnunk, és az is jól látszik, hogy a sötét és világos korongok mindig váltják egymást. A dolog lényege emellett az, hogy minden sorban és oszlopban a korongok összege 55 legyen. Ez sok esetben nem okoz gondot, azok a sorok és oszlopok problémásabbak csak egy kicsit, amelyekből több korong is hiányzik. Ha valaki nem akar bíbelődni, balról jobbra és fentről lefele így pakolja a korongokat: világos

1, világos 10, sötét 3, világos 6, sötét 8, világos 7, sötét 3, sötét 3, világos 9, világos 3, sötét 5, sötét 4, világos 2, világos 9, sötét 2, sötét 8, sötét 1, világos 4, világos 5 és sötét 7.

Flatham - Fowlett hallja

Ha mindent jól csináltunk, kivehetünk a gépből egy érmét, melyet a hallban levő automatába dobjunk be, és újabb fejtörővel találjunk szemben magunkat. Itt három körben, három szinten kell meghúznunk a bohóc felső kezét, az mindig kipörget három kártyalapot, és a soron következő negyediket kell a másik kezébe tennünk a bal felső lapkészletből. Ha jól választottunk, jön a következő pálya, ha pedig bárhol hibázunk, visszakapjuk az érmét, és az egészet elölről kell kezdenünk. Az első választlapunk a pikk ász legyen, a második a káró négyes, az utolsó pedig a treff négyes. Győzelmünk után egy cetlit ad ki a gép, olvassuk el, és nagyon alaposan vizsgáljuk meg a falon látható tájképeket is, a képek szteganográfiák, rejtett állatos képeket tartalmaznak pluszban.

Flatham - Fowlett műhelye

Menjünk vissza a műhelybe, most egy igen nehéz feladvány következik. Az ágy melletti szélen található automatát vegyük kezelésbe, a szék kinyitásához a nyolc állatot a megfelelő sorrendben kell Noé bárkájába küldenünk, a siker vagy a kudarc csak az összes állat elfogyásakor derül ki, és valójában mi csak négy állattal kapcsolatban rendelkezünk információkkal, azokat sem könnyű feldolgozni. A négy állat sorrendjét a vers, a képeken látható hátterek, a képeken elrejtett állatok, továbbá azok viselkedése határozza meg, a maradék négy állat pedig akármilyen sorrendben lehetne, szerencsére balról jobbra követik egymást. A megoldás teljes levezetését helyszűke miatt nem taglalom, jöjjön inkább a megfejtés, az állatokra ebben a sorrendben klikkeljünk: hatodik, ötödik, negyedik, első, második, hetedik, nyolcadik és végül harmadik. A helyes sorrend beütésekor feltárul a széf, gyűjtsünk be és elemezzünk mindent, mellesleg azt is láthatjuk, hogy valaki feszegette a széfet. A legtöbb írás egy Collins nevű, kétes múltú tagról szól, aki Sir Bromsby unokaöccse, továbbá megtudjuk azt is, hogy Miss Bromsby csak akkor örökli teljesen az apja cégét, ha férjhez megy, Grimble pedig sikkasztott a társaságtól.

Flatham - Fowlett alagsora

Ha végeztünk az olvasással, előkerül Watson, és megtudjuk, hogy a szomszéd talált egy kulcsot a kertben. Menjünk ki a ház elé, vegyük át a kulcsot, majd menjünk vissza a műhely előtti folyosóra, és a zárt ajtót nyissuk ki. Az alagsor-

Szereplők

Adam Poole	Az Aston Színház öreg díszletmunkása
Brother	A Richmond Apátság névtelen szerzetese
Bruce Aston	Az Aston Színház előző tulajdonosának fia
Captain Lowrie	Agy Indiában meghalt katonatiszt
Carl Pannister	Sir Bromsby szakácsa
Colonel Patterson	Vaksi öreg katonatiszt a fogadásról
Constable Fletcher	A flathami rendőr
Doctor	Névtelen vidéki orvos a fogadásról
Doris	Átlagos színésznő az Aston Színházból
Dr. John Hamish Watson	Holmes krónikása és jó barátja, orvos és volt katona
Dwight Richards	Színigazgató, Miss. Davenport volt szerelme és üzlettársa
Goblet	A Bromsby cementgyár kisegítő kapuőre
Grant Sweetney	Sir Bromsby egyik üzlettársa
Hermann Grimble	Sir Bromsby tanácsadója és kisebbségi tulajdonostársa
Horace Fowlett	Sir Bromsby ügyvédje és jó barátja, mellesleg feltaláló
Hurley	Satterthwaite szolgája
Jeffries	Színész és maszkmester, Miss. Davenport volt szerelme és üzlettársa, egyben Richards volt üzlettársa is
Johanssen	A Bromsby cementgyárban található holttest
Josef Grimble	A Waters & Grimble cég egyik néhai tulajdonosa, feltehetően Hermann Grimble rég halott fivére
Lamb	Sir Bromsby kocsisa
Lavinia Bromsby	Sir Bromsby lánya, szép és naiv teremtés
Lieutenant James Herrington	Fiatal katonatiszt, Miss. Bromsby hódolója
Louis-Philippe de la Musardiere	Sir Bromsby francia étel- és életmódszakértője
Major Lockhart	Jelentéktelen katonatiszt a fogadásról
Marty	A Bromsby cementgyár kutyás éjjeliőre
Mary	Sir Brombsy szobalánya
Miss. Carolyn Small	Átlagos színésznő az Aston Színházból
Miss. Lambert	Sir Bromsby házvezetőnője
Miss. Roundtree	Jelentéktelen női vendég a fogadásról
Miss. Sullivan	Átlagos színésznő az Aston Színházból
Murray	Fowlett flathami szomszédja
Mycroft Holmes	Sherlock Holmes bátyja, egy jól informált miniszter
Ogohan	Miss. Roundtree kocsisa
Philotomy Kirby	Öreg színházi takarító és egykori színész az Aston Színházból
Raleight Wilcox	Átlagos színész az Aston Színházból
Raymond Waters	A Waters & Grimble cég egyik néhai tulajdonosa, Lowrie volt szomszédja
Richard Lestrade	A Scotland Yard rendőrfelügyelője
Satterthwaite	Jelentéktelen vendég a fogadásról
Scott Brimms	Sir Bromsby férfialkalmazottja
Sergeant Appleby	Átlagos rendőrtiszt
Sherlock Holmes	Főhősünk, zseniális angol magándetektív
Simon Hunter	Jelentéktelen pincér a fogadásról
Sir Melvyn Bromsby	Az első áldozat, keménykezű, kissé becstelen építőipari mágnás
Spencer	Herrington inasa
Station Master	Névtelen flathami állomásfőnök
Sue	Sir Bromsby szobalánya
Veronica Davenport	A fényképen szereplő színésznő
Wung Jei	Piti kínai gengszter
Wyatt Collins	Sir Bromsby rossz múltú unokaöccse

ban végre megtaláljuk Fowlettet, sajnos már csak holtan, valaki ráborított pár mázsa krumplit. A mérőszalaggal mérjük le a cipőméretét, majd vegyük fel a földön fekvő névjegykártyát, végül pedig menjünk fel a lépcsőn, így visszakerülünk a Baker Streetre.

Baker Street

Itt újabb teszt vár ránk, a válaszok sorban:

1. Yes és a kék Murray beszélgetés;
2. Yes és a zöld „Development of the crime" jegyzet;
3. No és a második kék Hermann Grimble beszélgetés;
4. Yes és a zöld „Letter from Bromsby to Fowlett 11/12/1896" levél;
5. Yes és a vörös „Fowlett's bedroom: The bed..." kezdetű megállapítás;
6. Yes, a vörös „Fowlett's bedroom: outside..." és a szintén vörös „Garden: foot prints..." kezdetű megjegyzés.

Ezek után, másnap jön a bizonyítékelemzés, az asztalon először vizsgáljuk meg nagyítóval a kis játékhajót, majd pakoljuk a golyókészletet a mikroszkóp alá, végül vizsgáljuk meg nagyítóval a kesztyűt is. Holmes ekkor összefoglal pár dolgot, például, hogy Fowlett Sir Bromsby előtt halt meg, majd le kell játszanunk Watson előző esti kalandjait, hogy miket végzett azalatt, amíg mi Holmes-szal Fowlett házában ténykedtünk.

Flatham - Vasútállomás

Itt először vizsgáljuk meg a padot, és vegyük fel a madártollat, majd beszéljünk az állomásfőnökkel, aki elmondja, hogy Fowlett azzal a vonattal utazott északra, amelyik éppen az állomáson áll, vissza is tartja addig, amíg mi átkutatjuk, szálljunk tehát fel rá. Nézzünk be az első két pad közé, és vegyük fel onnan is a madártollat, a következő két pad között nincs semmi, de az azt követő két pad közé ismét nézzünk be, és vegyük fel az egyik pad alól a sapkát, végül az egyik hamutartóból a szivart is gyűjtsük be.

Sherringford Hall - Hall

A fentiek után utazzunk vissza Sherringford Hallba, és faggassuk a személyzet két ránk

váró tagját Collins-ról, mellesleg mindketten beszámolnak arról is, hogy Miss. Bromsby és Herrington között nagyon bimbózik a románc.

Sherringford Hall - Lépcsőház

Más lehetőség híján menjünk a lépcsőházba, és Mary-t is kérdezzük Collins-ról, megtudjuk, hogy a fiatalember, mielőtt Sir Bromsby kidobta volna a házból, gyakran lopott itált, sokat hazudott, továbbá sikkasztással vádolta meg Grimble-t. Ez után menjünk fel a lépcsőn, és a már ismert dolgozószobába jutunk.

Sherringford Hall - Dolgozószoba

Most természetesen a nagy kép mögötti széfet vegyük kezelésbe, ez ismét egy határozottan nehéz fejtörő, az előző széfben talált, számokat tartalmazó cetli a megoldás kulcsa. Minden számsor a felette levőből következik, azt írja le olyan módon újra, hogy az egymás után következő azonos számjegyeket (ha egy van azt is) két számjeggyel írja le újra, az első mindig a számláló, hogy hány azonos számjegy van, a második pedig maga a számjegy. Így könnyen folytathatjuk a sort, az utolsó számsorból, az 111221-ből a 312211 jön ki, természetesen ez a széf nyitókódja is. A széfből szedjünk ki mindent (a felső rekesz nem nyitható), többek között találunk egy fenyegetőlevelet is egy Richards nevű illetőtől, amely utal egy bizonyos a Fairfax Színházra. Ez után beszéljünk Lestrade-del, és megtudjuk, hogy a színház a Bromsby cementgyár területén van, meg is jelenik a térképen, menjünk hát oda.

TUDTAD-E?

Doyle ráunt Holmes-ra, és meg is ölte az egyik 1893-ban megjelent Moriarty-vasúti és anyagi nyomás olyan nagy volt, hogy kényteten volt fel is tá-masztani a "megrendezte a saját halálát" szakállas íróí trükk segítségével.

Bromsby cementgyár

A cementüzem bejáratánál beszéljünk az átmeneti kapuőrrel, így bemehetünk a gyár területére, kapunk kulcsot az irodaépülethez, és azt is megtudjuk, hogy a színházhoz csak Grimble-nek van kulcsa. A kulccsal nyissunk be az irodaépületbe, menjünk fel az emeletre, vizsgáljuk meg a falon függő képeket, vegyük fel a földről a két lépcső közötti főnöki iroda kulcsát, és azzal haladjunk még beljebb. Itt is vizsgáljunk meg mindent, vegyük fel a tigrisszobor alatti levelet, fosszuk ki a kép mögötti széfet a korábban talált kulcs segítségével, majd fordítsuk el az elefánt ormányát, és vegyük ki a szájából a bábut, amit helyezzünk a másik szobában a hídmakett megfelelő helyére. Így ismét egy kulccsal leszünk gazdagabbak, mellyel a főnöki iroda íróasztalát nyissuk ki, vizsgáljuk át az ottani papírokat is, sajnos azokat még nem vihetjük el, ahogy a kulcsot sem. Ha végeztünk, Watson lát valakit közeledni, Holmes pedig visszarendez mindent, majd hőseink visszamennek a Baker Streetre.

Holmes otthonában nem kapjuk meg az irányítást, néhány rövid közjáték után hőseink vissza is térnek a cementgyárhoz, igaz már éjszaka, a másik bejárathoz. Most titokban kell visszalopóznunk az irodába egy kis ügyességi játék keretében, anélkül, hogy az őr vagy a kutya észrevenne minket, különben vége a játéknak, így itt nagyon ajánlott egy állásmentés is. A lopakodás előtt persze még vegyük fel a létrát, támasszuk a falnak, majd másszunk fel rajta, jussunk el az irodaházig, és nyissunk be a kulccsal. A feladat nehezebb, mint amilyennek tűnik, de 10-15 perc alatt biztosan mindenki megoldja, így tippeket helyhiány miatt sem adok. Az irodaházban pont ugyanazt kell tennünk, mint korábban, tehát fel kell mennünk az emeletre, be az irodába, majd a szoborból meg kell szereznünk a bábut, annak segítségével a másik szobában az íróasztalkulcsot, ezt felhasználva pedig az íróasztalban található kulcsot, az nyitja ugyanis a színház épületét. Ráadásul az íróasztalban egy új iratot is találunk, ezt szintén vegyünk magunkhoz. A fentiek után természetesen újabb ügyességi játék következik, ismét az őrt és a kutyát kerülgetve kell eljutnunk a színházig, ahova az új kulccsal nyissunk be.

A játék zenéjéről

A játék fejlesztői meglepő és határozottan ügyes huszárvágással oldották meg a háttérzene kérdését. Mivel Holmes maga is rajongott korának, a tizenkilencedik századnak a klasszikus zenéjéért, a játék készítői is abból a mára már többnyire muzeális értékké és ingyenes köztulajdonná nemesedett repertoárból válogattak, így a zenei anyag számukra valószínűleg csak annyiba került, amennyiért egy tehetségesebb kis kamarazenekar feljátszotta őket egy stúdióban. A Frogwares egyébként az eredeti sajtóanyagokban Niccolo Paganini és Felix Mendelssohn zenét ígért, de a végső stáblistába ezek a zeneszerzők valamilyen oknál fogva mégsem kerültek bele, helyettük a hasonló kaliberű Antonin Dvorak, Pyotr Il'yich Tchaikovsky (vagy, ha úgy tetszik Pjotr Iljics Csajkovszkij), Robert Schumann és Edvard Grieg neve szerepel ott.

Fairfax Színház

Bent gyújtsuk meg a lámpát a gyufával, majd mérjük le a lábnyomokat a mérőszalaggal, és induljunk beljebb. A lakatot a kés segítségével nyissuk ki, majd a következő területen is gyújtsuk meg a lámpát a gyufával, vizsgáljuk meg a véres és hajas gézt, vegyük magunkhoz a falon levő kulcscsomót, jegyezzük meg a bejárat melletti gázkötegy és a túlsó ajtó melletti rúd helyét (a félresikerült tervezői logika miatt nem vehetjük még ezeket magunkhoz), majd a kulcsok segítségével haladjunk tovább. A következő helyszínen vizsgáljuk meg nagyítóval a port, menjünk tovább, a következő teremben pedig találjuk meg azt a pontot, ahol a ponyvát rögzítő kötélen megjelenik a kéz ikon, ott használjuk a kést. A felszabaduló mérgező gáz miatt Holmes kirohan a teremből, menjünk vissza a gázköteghez, vegyük fel, csinálunk belőle gázmaszkot a kés segítségével, amit öltsünk magunkra, és így menjünk vissza a gázos terembe. Klikkeljünk a ponyva alól félig kilógó holttestre, Holmes azonban kézzel nem tudja kihúzni, kell neki ehhez valami eszköz, most már végre felvehetjük az említett fémrudat, és azzal kihalászhatjuk a hulla személyes tárgyait, mellesleg próbálkozhatunk az ásóval is, de azzal nem jutunk semmire.

Sir Arthur Conan Doyle

Arthur Conan Doyle 1859-ben született Edinburgh-ben, Skóciában. Apja építész, grafikus és illusztrátor volt, aki alkoholistává és epilepsziássá vált, és végül egy elmegyógyintézetben végezte. Bár Doyle más művészfelmenőkkel is rendelkezett, mégis gyakorlatiasabb pályát választott, 1885-ben orvosi diplomát szerzett, és hat évig praktizált, ám példaképei, köztük Poe hatására végül írásra adta a fejét. Olyan detektívtörténeteket kezdett el írni, amilyenek akkoriban meglehetősen divatosak voltak. Doyle legelső kisregénye, amelyben Holmes és Watson feltűnt, a Skarlát Tanulmány volt, melyet 1886-ban három hét alatt írt meg. Ezt még számos, többnyire Holmes-os detektívnovella és kisregény követte, továbbá néhány spirituális és történelmi témájú írás is. Doyle egyébként kétszer nősült, egy feleséget és egy fiút temetett el, sikertelenül próbált bekerülni a parlamentbe, 1902-ben lovaggá lett ütve, és végül 1930-ban szívproblémák következtében halt meg Windleshamben, Sussex megyében.

Baker Street

Egy vicces jelenet után hőseink visszatérnek a Baker Streetre, ahol újabb tesztet kell kitöltenünk, a válaszok sorban:

1. Yes és a kék Goblet-beszélgetés;
2. Yes, a zöld „About Captain Lowrie..."-szöveg és a szintén zöld „Sir Bromsby in front of Kalidassa Abyss"-kép;
3. No, a második kék Mary-beszélgetés és a zöld „Audience text"-szöveg;
4. Yes és a zöld „Cabinet Lloyd..."-kezdetű szöveg;
5. Yes és a vörös „Passport found..."-kezdetű megállapítás.

A helyes megoldás után ismét eltelik egy nap, és híreket kapunk arról, hogy Huntert, az estélyen látott pincért is megölte valaki, azonban mielőtt elindulhatnánk a lakásához, Watsonnal el kell olvasnunk a Lestrade-től kapott jelentéseket, aztán mehetünk.

Simon Hunter háza

Hunter kertjében faggassuk ki Appleby őrmestert az ügyről, majd menjünk be a lakásba, vizsgáljuk meg a vértócsát és a szekrényben a vászontekercseket, és használjuk az ablaknál a mérőszalagot is. Ez után menjünk vissza a kertbe, és célozzuk meg a jobb alsó sarkot, ahol tapogassuk meg mindkét üvegszekrényben a virágcserepeket, az egyiknél megjegyzi Holmes, hogy nem európai növényt tartalmaz, egy másik mögött újabb cserepet találunk, az alatt pedig egy zálogházból származó cetlit. Ez után mehetünk is vissza a Baker Streetre.

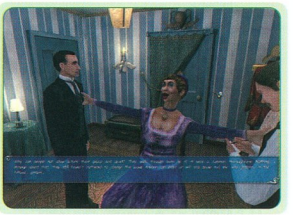
Baker Street

Itt vizsgáljuk meg az új megjegyzéseinket és a zálogházi cetlit, majd klikkeljünk a likőrös üvegre, vegyünk le egy könyvet a könyvespolcról, és olvassuk is el. Így megtudjuk, hogy a likőr egy apátságból származik, és Holmes el is határozza, hogy elzarándokol oda álruhában. Az átöltözéshez klikkeljünk az egyik hátsó ajtóra, majd menjünk a térkép segítségével az apátságba.

Richmond Apátság

Menjünk az apátság bejáratához, és faggassuk ki a szerzetest, majd induljunk el az erdőbe, amely természetesen egy kusza labirintus. Több úton is haladhatunk, szerintem ez a legrövidebb (mindig az elágazás közepétől tájékozódjunk): először menjünk egyenesen az elágazásig, onnan jobbra-felfele a kis tóig, ennek helyét jegyezzük is meg. A tó utáni elágazásnál balra-felfele menjünk, a következő elágazásnál jobbra-lefele, a következő, négyes elágazásnál pedig az egyenesen balra vezető utat válasszuk, itt hamarosan egy rozsdás vödröt találunk az út szélén, melyet szintén jegyezzünk meg, mert ezt sem lehet még felvenni. Röviden ismét egy négyes elágazáshoz érkezünk, innen felfele haladjunk tovább, és nemsokára elérkezünk egy romos pince bejáratához, amely lángokban áll. Itt kezd durvulni a helyzet, ketyegni kezd az óra, gyorsan el kell oltanunk a tüzet, mert ha lejár az idő, elégnek a bizonyítékok, és vége lesz a játéknak, itt tehát ismét érdemes állást menteni.

Induljunk futva vissza az utolsó elágazáshoz, onnan egyenesen jobbra szaladjunk tovább, és ütközzen természetesen gyűjtsük be a rozsdás vödröt is. A következő, négyes elágazástól jobbra-lefele szaladjunk tovább, az azutánitól balra-lefele, a következőtől pedig egyenesen balra, így elérkezünk a kis tóhoz, ahol természetesen meríthetsük tele a vödröt vízzel. Innen a feljebb vázolt úton rohanjunk vissza a pincéhez tüzet oltani, ha időben érkezünk, vállon veregethetjük magunkat, és lemehetünk a pincébe. Gyújtsuk meg a gyertyát a gyufával, majd vizsgálódjunk. Az ágyról megállapítja Holmes, hogy nemrég aludtak benne, ha pedig a vörös foltot vesszük szemügyre a nagyítóval, megtudjuk, hogy az nem Angliából származó tinta. Az üvegek és a könyvek szerintem lényegtelenek, menjünk tovább a pincében, mérjük le a lábnyomokat, majd a járat végében bányásszuk ki a kés segítségével a falból kiálló követ, és fosszuk ki a rejtekhelyet. Ha végeztünk, a fent leírtak szerint menjünk vissza a tóhoz, onnan pedig vissza az apátsághoz, a tó után csak egy elágazás van, ott egyenesen balra menjünk tovább. Az apátságtól menjünk lefelé, és visszajutunk a Baker Streetre, ahonnan rögtön induljunk is tovább Sherringford Hallba.



Sherringford Hall - Hall

Az átvezető részben Holmes kap egy információkkal teli levelet a bátyjától, mely főleg az indiai Kalidassa-szakadék körüli üzleti mutyizásokról, Josef Grimble-ről, egy bizonyos Waters-ről, továbbá a korábbi anyagokban is említett Lowrie-ról szól, ezek mellett megtudjuk, hogy Lestrade már Grimble-t gyanúsítja a sikkasztás mellett a gyilkosságokkal is.

Sherringford Hall - Női öltöző

Menjünk a női öltözőbe, ahol beszéljünk Miss Bromsby-val, és mutassuk meg neki mellékesen, amolyan Columbósan a régóta magunknál hurcolt, színésznőről készült fényképet, új információkat ugyan nem szerzünk, de szóba kerülnek a díva fülbevalói.

Baker Street

A fenti közjáték után hőseink visszatérnek a Baker Streetre, és Watsontól meg is kapjuk a színésznő fülbevalóit, természetesen Hunter adta őket zaciba. Kapunk egy újabb tesztet is, a válaszok sorban:

1. Yes és a zöld „Wung Jei"-jelentés;
2. Yes és a kék Appleby-beszélgetés;
3. Yes és a kék Brother-beszélgetés;
4. Yes, a zöld „Threat W.C."- és a szintén zöld „Threat W."-levél;
5. Yes és a zöld „Kalidassa abyss"-szöveg.

Reggel tovább bonyolódik az eset, már politikai nyomás is nehezedik Holmes-ra, aki magától új információt dob a kalapba, elmondja, hogy Richards, az egyik zsarolólevél írója egy bizonyos Aston Színház igazgatója, és ez a társulat vette most meg a Fairfax Színház épületét is.

Aston Színház - Színházterem

Höseink a fentiek után természetesen az Aston Színházhoz mennek, vizsgáljuk meg a táblát, és menjünk be a színháztermébe, ahol beszéljünk mindenkivel. Az öreg takarító, Holmes egykori színi tanára a legbeszédesebb, tőle megtudjuk, hogy a társulat nemrég tért vissza egy világkörüli turnéról, mely során Latin-Amerikában az igazgató szerelme, a fényképen szereplő Miss. Davenport összejött egy Jeffries nevű színésszel és maszkmesterrel, majd mindketten eltűntek, Richards-ot pedig megvádolták a meggyilkolásukkal, de végül ejtették a vádat. A többiek egyelőre nem mondanak sok újdonságot, leszámítva Miss Sullivant, akitől megtudjuk, hogy Miss Davenport adott az övéhez hasonló fülbevalókat neki és egy Doris nevű színésznőnek is.

TUDTAD-E?

Holmes karakterét Doyle a sebésztanárától, Dr. Joseph Bellről mintázta, kisebb részt pedig a törvényszéki orvostanárától, Sir Henry Littlejohnról, továbbá a Holmes nevet egész biztosan egy Oliver Wendell Holmes nevű orvos ihlette, a Sherlock keresztnevet pedig nagy valószínűséggel egy Alfred Sherlock nevű hegedűművész.

Aston Színház - Öltöző

Menjünk be az öltözőbe, és próbáljunk meg beszélni a piás Doris-szal, sajnos sokra nem jutunk vele.

Aston Színház - Folyosó

Az öltözőből a felső ajtón keresztül menjünk a színfalak mögé, és faggassuk ki az öreg díszletmunkást is, tőle azt tudjuk meg, hogy Richards Miss Davenport cuccait a folyosó végén található raktárszobába vitette, ahova még a megfelelő kulcs hiján nem tudunk bemenni.

Aston Színház - Olvasószoba

Egyéb lehetőség híján menjünk vissza az öltözőbe, a másik ajtón keresztül menjünk ki a másik folyosóra, és ott a távolabbi ajtón nyissunk be. Egy kisebb olvasószobába és egyben ruhatárba jutunk, vizsgáljuk meg az asztalon levő könyveket és az így begyűjtött kosztümöket, majd ezután magukat a ruhákat is, és megtudjuk, hogy hiányzik egy tüzérségi kosztüm. Ezt követően menjünk vissza a folyosóra, és kopogtassunk be a másik ajtón.

Aston Színház - Folyosó

Richards, a színigazgató nyit nekünk ajtót, faggassuk ki mindenről, sok hasznos információval leszünk gazdagabbak, azt is megtudjuk például, hogy neki is volt kulcsa a Fairfax Színházhoz, de a dél-amerikai turné során elvesztette. Amikor elfogynak a témák, lendítsük tovább a beszélgetés menetét a fülbevaló felmutatásával, majd menjünk vissza a színháztermébe.

Aston Színház - Raktárszoba

A színháztermében kérjük el a sráctól a színház teljes kulcscsomóját, amelyet korábban nem tehettük még meg, majd menjünk át a színpad mögötti folyosón, és nyissuk ki a folyosó végén levő kis raktárszobát. Tapogassunk meg mindent, amit lehet, a leglényegesebb dolog egy kis láda lesz, mely elől el kell pakolnunk pár cuccot. A ládát vizsgáljuk meg a nagyítóval, és egy olyan kis hajó domborművet fedezünk fel az oldalán, amilyet Fowlett házában is találtunk. Ennek az egyik letört részére rá tudjuk helyezni a fülbevalót, és Holmes megállapítja, hogy a dobozt a három fülbevaló együttes használata nyitja.

Aston Színház - Színházterem

Menjünk vissza a színháztermébe, és mutassuk meg a fülbevalót a színpadon próbáló színésznőnek, aki kölcsönadja a sajátját, sőt Doris fülbevalóját is megszerzi nekünk.

Aston Színház - Raktárszoba

Természetesen a fülbevaló-gyűjteménnyel menjünk vissza a raktárszobába, és a doboz oldalán rakjuk ki a fülbevalós kirakós játékot, nem lesz nehéz, mindegyik elem csak egy helyre rakható, ezután gyűjtsük be a dobozból, amit lehet.

Baker Street

A fentiek után már a végjáték következik, vizsgáljuk meg az új szerzeményeinket, gondoljuk át a Lestrade-től és Holmes-tól kapott új információkat, majd töltsük ki az újabb tesztet. A válaszok sorban:

1. Yes és a kék Bruce Aston-beszélgetés;
2. Yes és a kék Miss Sullivan-beszélgetés;
3. Yes, a vörös „In the kitchen: near the dustbin..."-kezdetű és a szintén vörös „Dressing: there a costume..."-kezdetű megállapítás;
4. Yes, a zöld „French visit card"-névjegykártya és a szintén zöld „Antiques dealer"-névjegykártya.

Ha mindenre helyesen válaszoltunk, gyakorlatilag meg is nyertük a játékot, és megnézhetjük a zárójeleneteket, de szorgalmi feladatként, ha akarjuk, még egy tesztet kitölthetünk, amelyben meg kell neveznünk a gyilkosságok elkövetőit is, a válaszok sorban:

1. Lt. Herrington;
2. Wyatt Collins;
3. Spencer;
4. Spencer;
5. Nobody;
6. Lt. Herrington.

Ennyi volt tehát az ezüst különfüggő esete.

Supafly

CHEAT TIPP

DOOM 3

Nyomd meg a [~] gombot (*altgr+0*) és úsd be az alábbi kódok valamelyikét:

god - God mód
noclip - Falakon átjárás
notarget - Legtöbb ellenség számára láthatatlanság
freeze - Mindent megállít
doomhell - Az utolsó pályára ugrás
give all - Összes fegyver és lőszer
give keys - Összes kulcs, amire csak szükség lesz
give weapon_machinegun - Machinegun
give weapon_shotgun - Shotgun
give weapon_plasmagun - Plasmagun
give weapon_bfg - BFG
give weapon_chainsaw - Chainsaw
give weapon_rocketlauncher - Rocket Launcher
toggle pm_thirdperson - Külső nézet
aviDemo - Demo mentésére (avi formátumban)
benchmark - Benchmark
gfxinfo - Videó kártya információk
com_drawfps 1 - FPS kijelzése
status - Pillanatnyi státusz
quit - Kilépés
map # - # Pálya betöltése
spawn # - # Megidézése

Betölthető pályák:

game/mars_city1
game/mc_underground
game/mars_city2
game/admin
game/alpha1
game/alpha2
game/alpha3
game/alpha4
game/enpro
game/commout
game/communications
game/recycling1
game/recycling2
game/monorail
game/delta1
game/delta2a
game/delta2b
game/delta3
game/delta4
game/hell
game/delta5
game/cpu1
game/cpuboss
game/site3
game/caverns1
game/caverns2
game/hellhole
game/mp/d3dm1
game/mp/d3dm2
game/mp/d3dm3
game/mp/d3dm4
game/mp/d3dm5

Megidézhető szörnyek:

monster_zombie_bernie
monster_zombie_sawyer
monster_zsec_machinegun
monster_zsec_pistol
monster_zombie_zsec_shield
monster_zsec_shotgun
monster_zombie_commando
monster_zombie_commando_cgun
monster_zombie_fat2
monster_zombie_fat_wrench
monster_zombie_maint_bald
monster_zombie_maint_nojaw
monster_zombie_maint_wrench
monster_zombie_maint_skinny
monster_zombie_maint
monster_zombie_maint2
monster_zombie_maintf_flashlight
monster_zombie_suit_neckstump
monster_zombie_suit_bloodymouth
monster_zombie_suit_skinny
monster_zombie_labcoat
monster_zombie_limb
monster_zombie_skinny
monster_zombie_pipe
monster_zombie_tshirt_bald
monster_zombie_tshirt_blown
monster_zombie_jumpsuit
monster_zombie_jumpsuit_eating
monster_demon_archvile
monster_demon_cherub
monster_demon_hellknight
monster_demon_imp
monster_demon_maggot
monster_demon_mancubus
monster_demon_pinky
monster_demon_revenant
monster_demon_tick
monster_demon_trite
monster_demon_wraith
monster_boss_cyberdemon
monster_boss_guardian
monster_boss_guardian_seeker
monster_boss_sabaoth
monster_boss_Vagary

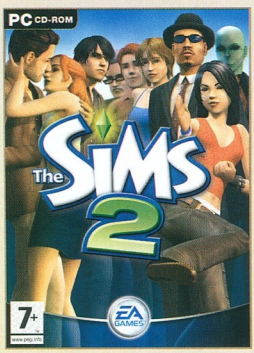
PDA-k és videók megszerzése:

give pda admin_banks
give pda admin_dorweiler
give pda admin_moses
give pda admin_simons
give pda alphalabs1_berger
give pda alphalabs1_krietman
give pda alphalabs1_lipsitz
give pda alphalabs1_smith
give pda alphalabs2_chin
give pda alphalabs2_connors
give pda alphalabs3_abrams
give pda alphalabs3_lamia
give pda alphalabs3_nelson
give pda alphalabs3_poota
give pda alphalabs4_kaczynski
give pda caverns1_cody
give pda comm1_blake
give pda comm1_finch
give pda comm1_wolfe
give pda comm1_wolfe
give pda commoutside_holiday
give pda commoutside_ridge
give pda cpu_bates
give pda cpu_haskell
give pda cpuboss_tooloose
give pda delta1_mora
give pda delta1_price
give pda delta2a_cinders
give pda delta2a_raleigh
give pda delta2a_wilson
give pda delta2b_bullman
give pda delta2b_erikson
give pda delta2b_mcneil
give pda delta2b_stemmons
give pda delta3_cerano
give pda delta3_lee
give pda delta3_shultz
give pda delta4_gilbert
give pda delta5_jackson
give pda delta5_swann
give pda enpro_chasar
give pda enpro_hammer
give pda enpro_raad
give pda hell_garlick
give pda hell_hebert
give pda marscity2_caseon
give pda marscity2_duncan
give pda marscity2_stanton
give pda marscity2_tyson
give pda mc1_berrieche
give pda munderground_baston
give pda munderground_delahue
give pda munderground_ryan
give pda munderground_young
give pda monorail_cullen
give pda monorail_harding
give pda monorail_hollies
give pda monorail_ross
give pda recycling1_garza
give pda recycling1_sadowayj
give pda recycling2_johnson
give pda recycling2_mcen
give pda site3_davis
give pda site3_rogers
give video epd - Download Video disk with content
give video hydrocon
give video mfs
give video bfg
give video chaingun
give video demon_museum
give video ian_report
give video ipn_news
give video plasmagun
give video recycling
give video soulcube
give video tablets

THE SIMS 2

Elérkezett hát a várva várt pillanat, befutott a négy éve készülő új Sims. Temérdek újdonság található benne, kezdve a teljes 3D-s megjelenítéstől a generációk és a genetika megjelenésén át ezer apró finomításig. Ezekről eme bevezetőben nem is szólok többet, hiszen az elkövetkezendő egy tucat oldalban minden benne lesz.

- **CD Link: Video, Háttérkép**
- **Fejlesztő: Maxis**
- **Kiadó: Electronic Arts**
- **Megjelenés: 2004. szeptember 17.**
- **Kategória: Stratégia**
- **Honlap: thesims2.ea.com**



Amiről viszont mindenképp beszélni kell, az a kissé rossz szájízem, illetve elrontott örömöm. Hiába a csillogás, a sok növum, a jópofa dolgok, úgy tűnik, a Maxis háza táján csak kreatív munkatársból van túlkínálat, a programozó, mint fehér holló. Az első rész sokat szidott útkeresési problémája ugyanis csak finomodott, de el nem tűnt, erről bővebben a szimuláció pont alatt, a tanácsokkal együtt. Tapasztalatból mondom, hogy egy hat fős család maga az elmebaj, lépten-nyomon bepisilnek, összeesnek, reklamálnak, kiabálva integetnek - őrjítő és fárasztó meló.

A másik bajom szintén régi eredetű, és ez a program memóriakezelési gondja. Eleve borzalmasan lassú az indulás, főleg, hogy most háromszor kell machinálnod (elindít, várost kiválaszt, családot kijelöl), aztán megkezdődik az egész memóriába gyömöszölése és ez tart a játék végéig. 512 mega RAM smafu, emellé ugyan biztosítottam 1,5 giga virtuális memóriát is, de az ezt hurcináló vinyó így is néha szétrázta a gépet, főleg nagy család és háromszintes ház esetén. Erre mindenképp tessék felkészülni, mint ahogy a három gigányi telepített anyag, és az elkövetkező kábé 10 giga fogadására is.

Utóbbi számadatot is megmagyarázom. A játék döbbenetesen keveset nyújt az első rész és kiegészítői után. Szerény berendezés-választék, régi szakmák, nincsenek állatok (Unleashed), nem lehet elutazni (Vacation), nincs önálló karrierépítés, mint a Superstarban, vagyis minden elő van készítve arra, hogy újabb négy évig befusson a minimum fél tucat bővítmény, no meg a modközösség tízezernyi csinálmánya. Valami gonosz vigyorú marketing-ördög megint az én zsebemben turkál…

De félre a bánattal, úgyis megvesszük a cuccot, mert ez a mi sorsunk, hiszen ezeket leszámítva azért ismét az év szimulátorát gyártották le Will Wright szellemi örökösei. Az elkövetkezendőkben megpróbálok egy átfogó leírást nyújtani, amely korántsem lehet teljes, hiszen pár hét tesztelés után is csak egy részét tudtam áttekinteni a játéknak, és eme 12 oldal csak a legfontosabb dolgokra volt elég. Az első résszel megegyező elemekre az újoncoktól elnézést kérve nem térek ki, ezeket a PC Games 2003/7-8 számához mellékelt Sims-biblia tartalmazza, itt most csak az újdonságokra szorítkozom. Vágjunk bele!

I. A városok

Az új rész egyik nagy újítása, hogy immár három különböző városban folytathatjuk embernevelő praktikáinkat. Ráadásul mindegyik egyfajta kampány, ugyanis tartozik hozzájuk egy sztori, és minden egyes lakónak is megvan a maga gondja-baja. Sajnos a rendelkezésemre álló hely szűkössége miatt ezekre nem tudok kitérni. Bármelyiket indítod is el, egy kis ablakban elolvashatod a sztorit, a nagy nyílra kattintva betöltődik a város.

Fussunk át gyorsan a kezelőfelület gombjain.

- *Család készítése illetve kiválasztása:* A gombot megnyomva megjelennek a kész családok, bármelyiket kiválasztva be lehet őket költöztetni egy házba vagy telekre, illetve a nagy „+" gombbal újat lehet létrehozni, erről hamarosan bővebben.

- *Telkek és házak:* itt lehet meglévő házat, illetve üres telket a városba implementálni. Úgy kell forgatnod (jobb gomb nyomva tart), hogy az útrészlet a meglévő pályára illeszkedjen. A lerakás után nevet adhatsz az új szerzeménynek, telekné meghatározhatod, hogy milyen célt szolgáljon: lakó („Residental") vagy közösségi („Community" - park, pláza, stb.). Ha kész, belépve módosíthatod a házat, illetve nekiállhatsz építkezni, ez nem kerül semmibe, a továbbiakról szintén később.
- *Kiegészítők:* a városi díszítő mindenféle holmi, növények, hidak, táblák, mindenféle egyéb holmi.
- *Sztori:* itt olvashatod el a városhoz tartozó történetet.

TUDTAD-E?

A játék összes NPC-je bevonható a családi életbe, azaz akár házasságot is köthetsz a betörővel, a kertésznővel, a pizzafutárral, vagy a postásfiúval.

II. Teremtés

A legnagyobb változás a teremtést, azaz az új sim létrehozását érintette. Az egyik összetevője ennek a 3D - a figura fejét olyan részletesen alakíthatjuk át, hogy valóban néhány mozdulattal létrehozhatjuk önnön vagy szeretteink, kedvenceink képmását. A másik a genetika és az életfázisok megjelenése, azaz egyrészt a leszármazottak öröklik szüleik külső és belső jellegzetességeit, másrészt karaktereink hat stádiumban öregednek: újszülött, totyogó kisded, gyermek, kamasz, felnőtt, öreg. Ebből az első auto-

matikus állapot, az új sim létrehozásánál és az életvitelnél az öt utóbbi játszik kiemelt szerepet. Lássuk tehát a teremtés folyamatát.

II./1. A külső

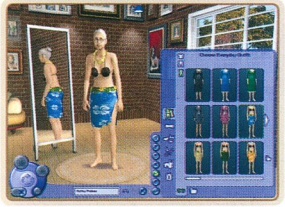
Az *első lépés* megadni a családnevet, majd a „+" jelre kattintva létrehozni az új egyedet. Az 1. pont felső mezőjébe kell beírni a keresztnevet, alatta kiválasztható a nem, a fent említett öt életfázis egyike, a bőrszín és a testalkat.

A *2. pont* az „alapfej" kiválasztása, ez persze később alakítható, ennek a pontnak majd később lesz jelentősége, amikor megjelennek a neten a hivatalos és felhasználók által alkotott kiegészítő csomagok (például híresség buksijával).

A *3. pont* alatt lehet kialakítani szimünk fejét. Ezt nem magyarázom túl, hiszen elég egyértelmű, bátran tessék próbálkozni, a név mellett (alul, középen) található visszavonás-ismétlés gombpár hasznos társ ehhez.

A *4. pont* a sminké és arcszőrzeté, ez is egyértelmű.

Az *5. lépés* a ruhatár kiválasztása. Mindennapos és ünnepi öltözéket, alsóneműt, hálóruhát, úszódresszt és edzőgúnyát választhatsz emberednek, és fontos megjegyezni, hogy játszd végig az összest, azaz komplett ruhatárat állíts össze karakterednek!



Jön a *6. pont*, ezt pedig két elem alkotja, egy régi és egy új, mivel fontos dolog, szenteljünk ennek külön fejezetet.

II./2. A belső

A 6. panel felső részében egy új elem vár bevetésre, és ez az aspiráció. A latin eredetű szó jelentése vágy, törekvés, irány, ezek a kifejezések azonban csak részben fedik a szimuláció ezen új rétegét - leginkább az életút, életpálya szavak passzolnak ide.

A lényege: minden ember élete egy bizonyos meghatározott mederben folyik, kinek a család a legfontosabb, másnak a vagyon vagy a tudás. Ezen az úton járva mindennapjait vágyak és félelmek szövik át. Vágyhat egy csókra, szép tárgyra, új ismeretre, és félhet haláltól, betegségtől, kudarcoktól. A Sims2 ezt próbálja lemodellezni a minél élethűbb szimuláció érdekében. Az adott karakter aspirációját teremtésekor kell meghatározni - kamaszkortól felfelé (új jövevény esetén akkor, amint a gyermek tinédzserré válik). Természetesen ezt az irányultságot később nem lehet megváltoztatni. A kezelőpanel középső részén találjuk az ide vonatkozó felületet, felül a vágyak (Wants), alul a félelmek (Fears). Minden ébredéskor a gép, amolyan „félkarú rabló" jelleggel kisorsol négy vágyat, a karakter alapirányultságának megfelelően. Az adott ikon fölé mozgatva a kurzort leolvashatjuk a szöveges információt, és alatta egy pontszámot. Ha sikerül beteljesíteni a vágyat, karakterünk megkapja ezt a pontot, és ezzel növekszik az aspirációmérő a felület bal oldalán. Itt három fokozatot érhetünk el: a normál a zöld, a kiemelkedő az arany, a csúcs a platina, mely kihat a szükségletekre is, minderről kicsit később, a szimulációnál, mint ahogy a félelmekről is - most tekintsük át az öt irányultságot.

- *Fortune (Vagyon):* pénzt gyűjteni, drága holmikat venni és a szakma csúcsára jutni, ezek a fő célok. Azok választják ezt, akik majd az atléta vagy az üzleti (Business) karrierben próbálnak boldogulni, és csúcsra jutni. Csúcspontot lehet begyűjteni 50 ezer $ megkereséséve, és egy gazdag simmel kötött házassággal. Vigyázat, ez igen rázós pálya, mivel a legtöbb vágy valami drága holmi megvételéről szól!
- *Knowledge (Tudás):* Tanulni, tanulni, tanulni! Természetesen a tudományos (Science) karrier legmagasabb fokát kell megcélozni, mellette bonuszt ér minden jártasság kimaxolása, ufóval és szellemmel való találkozás, ifjaknak pedig A+ minősítés elérése és a házi feladat családi megoldása.
- *Family (Család):* A név mindent elmond - minél többet kell a családdal foglalkozni. Mivel itt nincs karriercél, ezt az aspirációt a nagyszülőknek és a háztartásbeli asszonykáknak ajánlom választani. Sok pontot ér az eljegyzés, házasság, gyerekszülés, a kisded megtanítása járni, beszélni, vécézni, az iskolás házi feladatába való segítés, és unoka „beszerzése".
- *Romance (Romantika):* Itt természetesen minden a szerelem körül forog majd. Sokat ér az első csók, a „woohoo" (huncutkodás), egyszerre két szerelmes szív megszerzése, három különböző simmel dévajkodás, no és az életművész (Slacker) karrier csúcsának elérése.
- *Popularity (Népszerűség):* A politikai vagy (ismét) az atléta karrier legmagasabb fokára hágni a fő cél. Emellett nagy parti rendezése, három legjobb barát megszerzése, egy meccs megnyerése és festegető szimként mestermű eladása a csúcspontokhoz vezető út.

TUDTAD-E?

Az ufók által elrabolt férfi terhesen kerülhet vissza családjához, és még számos különös dolog történhet a császszeg fedélzetén... (a rabláshoz sok csillagvizsgálás kell)

Az alsó részben alakíthatod ki embered személyiségét, a már jól ismert állatövi jegyekkel, sorban: Kos (Aries), Bika (Taurus), Ikrek (Gemini), Rák (Cancer), Oroszlán (Leo), Szűz (Virgo), Mérleg (Libra), Skorpió (Scorpio), Nyilas (Sagittarius), Bak (Capricorn), Vízöntő (Aquarius), Halak (Pisces). Alul az ezekhez tartozó, már megszokott személyiségjegyek láthatóak, fentről lefelé a párok: trehány/rendes, félénk/nyílt, lusta/aktív, komoly/játékos, mogorva/kedves. Az adott állatövi jegyhez tartozó alapértékeket megváltoztathatod - egy kigyújtott jelzőre kattintva az elalszik, és átkerül az oldalt látható gyűjtőbe, hiszen minden karakternél 25 pontot lehet szétosztani. Ezek kifejtésére (bár igen fontos dolgok) sajnos nincs helyem, de mindez ugyanaz, mint az első játékban.

II./3. Családi kapcsolatok kialakítása

Miután a legalsó pipával rögzítetted karaktered, az átkerül a fényképészműterembe. A bal alsó sarokban lévő pipával jóváhagyva kiléphetsz a teremtésből, illetve a fentieket megismételve létrehozhatod a család többi tagját is. Ha már van több karaktered, a közöttük lévő kötelékeket a második, családfát szimbolizáló ikonnal alakíthatod ki. Az ablakban megjelenik az eddig elkészült karakterek ábrája, ezeket egymásra húzva közölheted a programmal, hogy ők összetartoznak. Ezután ki kell választanod a megfelelő kapcsolatot:

1. Roomie: lakótárs
2. Child: gyermek
3. Sibling: testvér
4. Spouse: házastárs
5. Parent: szülő

TUDTAD-E?

Ha egy eredetileg szóke hölgy hajat menet közben átfestetted (ezt tükörnél lehet megtenni), a szimuláció a genetikában (gyerekszületés) az eredeti hajszínt veszi alapul.

II./4. Családtervezés genetikával

Van még egy érdekes lehetőség itt, a nagy nővumnak számító genetika megjelenése miatt. Felnőtt házaspárnál (nem öregnél!) elérhetővé válik az új karakter létrehozása mellett a kis cumi ikon, erre kattintva új felület jelenik meg. Felül a mama és a papa, alant a leszármazott képmása látható, utóbbi a két szülő arcvonásaiból áll össze. A középső cumira kattintgatva változtathatod a fizimiskát, mellette a nemet és életkort is beállíthatod, az elfogadás után pedig lejátszhatod a szokásos dolgokat, név, ruhatár, személyiség (alapból ez is a szülőkén alapul). Van még egy fontos pont: a program automatikusan nem alakítja ki a kötelékeket, ezért a végén be kell lépni a családfába és a gyermeket ráhúzni az egyik szülőre, majd kiválasztani a „Child" pontot.

Érdekes és sajátos módon így lehet nagyszülőt is gyártani (nekem ez kicsit kicsavart megoldás)! A lényeg, hogy válaszd ki a legmagasabb életkort, majd a cumira addig kattintgass, míg a leszármazott inkább arra a félre hasonlít, akinek szülőjét elő akarod állítani. Ha megvan, jöhet a többi beállítás, majd a családfa, húzd az öreg képét gyermekére, és válaszd a „Parent" opciót.

III. Kezelőfelület

Erre sok szót nem akarok vesztegetni, „próba cseresznye". A bal alsó sarokban lévő tárcsa közepén van a kamera mozgatására szolgáló két nyíl és a zoomolás +/- gombjai, de ezeket az egérrel ki lehet váltani. Ettől balra van két ikon, az elsőben lehet a nézetet (csak az alapok, automatikusan eltűnő falak, fix falak, komplett ház) váltani, az alsóval lépegethetsz az emeletek között. Ez utóbbit jó begyakorolni, később nagy szükség lehet rá. Alul van két gomb, mellyel videót lehet rögzíteni a játékból és képernyőt lopni, előbbinek az opciók között rengeteg beállítási lehetősége van, de nagyon foglalja a helyet és lassítja a játékot!

A tárcsától jobbra lévő összekötő elemen látható az életfázisok jelzője, alatta a dátum, és a legfontosabb gombok, mellyel szünetelteni lehet a játékot, normál tempóban futtatni, és két fokozaton felgyorsítani. Jó megjegyezni az ehhez tartozó gombokat: 0 vagy P/1/2/3. A két következő panel közül az első az aspirációé, a második maga a karakterlap. Ezekről hamarosan részletesen.

A bal oldali tárcsa kerületén öt gomb található, ezek sorban: szimuláció, berendezés, házépítés, sztori (itt lehet embereidről

mindenféle okosságot feljegyezni), és opciók. Kezdjük az építkezéssel.

IV. Házépítés

IV./1. Kezelés

Mint régebben, most is igaz, hogy üres telken ingyen építheted fel álmaid házát, ha befejezted, a program felbecsüli ennek értékét, tehát ha kezdő családnak tervezel, 20 ezer alatt kell maradnod, azaz visszafogottan kell dolgoznod. Vagyonos, átköltözős pereputtynak építve persze már elengedheted a gyeplőt.

Az ikonra kattintva a szokásos módon megjelenik egy általános menü középen, a szélen pedig az egyes eszközök. Nézzük át először az előbbit, balról jobbra és fentről lefelé, mert itt számos új és roppant hasznos elem található.

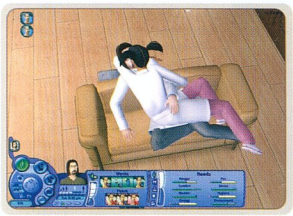
- *Kéz:* A régi eszköz, elemek (ajtó, ablak, növényzet, berendezési tárgyak) megradására áthelyezéshez, illetve eladáshoz (ilyenkor rá kell dobni a kezelőfelületre a cuccot).
- *Szemcseppentő:* Ez új és nagyon finom! Ha régebben bővítetted lakásod, emeletet húztál rá, vagy új tárgyakat vásároltál, elég körülményes volt megkeresni a régi tapétát, burkolatot, ablaktípust vagy akár széket, lámpát. Ezzel az eszközzel ez már gyerekjáték! Egyszerűen vidd a szemcseppentőt a kívánt elemre, kattints, és máris „hozzátapad" a cucc, legyen az bútor, padlólap, festék, növény, így pillanatok alatt elvégezhető a régi időrabló művelet (eldobás: ESC).
- *Design:* A játék nagy nővuma a design megjelenése, azaz az egyes objektumokat (ajtók, ablakok, berendezési tárgyak) különféle színben és mintában vásárolhatod meg, hozzáillesztve ezzel a külső burkolathoz, festéshez, egyéb látványelemekhez (épp ezért ha kiválasztasz bármit, várd meg, míg felbukkan a hozzá tartozó leíróablak, itt fogod megtalálni a kínálatot). Ha utólag akarod módosítani mindezt, a „Design" eszközzel ezt megteheted. Válaszd ki ezt a lehetőséget, majd kattints a megfelelő elemre, és máris áttervezheted a cuccot, 15 $-ért.

- *Éjjel/nappal:* Szintén hasznos eszköz. Mivel a játékban valós napszakváltás van, előfordulhat, hogy az éjszaka közepén kell nekiállnod építkezni, erre a gombra kattintva nappalt „vezényelhetsz", és így nyugodtan tevékenykedhetsz.
A másik, ennél is fontosabb értelme a lámpák elhelyezésekor van. Mielőtt telepíteni kezdenéd a világítást, és épp világos van, válts át éjszakára, és így állj neki a munkának, így az eszközök bekapcsolt állapotban „kerülnek a kosárba", és kényelmesen beállíthatod őket, hogy a lakás minden zuga egyenletesen legyen bevilágítva, hiszen ez fontos a szimulációhoz. Ezt a telepítést segítheted felülnézetre kapcsolva, ennek gombját legalul balra találhatod, a visszavonás-ismétlés gombpár mellett.

IV./2. Alapozás, veranda

Nagy újdonság következik, mely főleg az USA fogyasztók igényeihez igazodik. Eddig a falakat simán a telek földjére húzhattuk fel, immár azonban - ez mellett természetesen - lehetőség van emelt alap építésére is, a „Foundation & Deck" menüpont alatt. Az első, téglás lábazat maga a házalap, a mellette lévő deszkaácsolat pedig a filmekből is jól ismert veranda, mely elengedhetetlen tartozéka az amerikai kertvárosi, vidéki házaknak. A harmadik (jobb szélső) kissé trükkös, ez az emelt veranda, mely a földre is helyezhető (kis lábakon álló dekli), de a fő szerepe egyfajta erkélypótló, azaz egy földszinti verandára lehet állítani oszlopait, ehhez azonban le kell nyomni és így tartani a SHIFT gombot. Az alsó sor a ferde, sarkos megoldásoké, ezt nem árt gyakorolni, a „visszavonás" opció itt is sokat segíthet.

Verandára két dolgot lehet - és kell is - építeni. Az első kötelező: a lépcső, hiszen e nélkül nehezen lehetne bejutni a házba, a



második a korlát, melyet pedig illik. Előbbi a „Staircase" menüpont alatt található, a speciális „Connecting Stairs" opció alatt. Tetszés szerinti szélességben építheted meg a garádicsot, egyszerűen egymás mellé helyezve az egyes elemeket. Ha kész, kell mellé kapaszkodót is emelni, ezt a szomszédos „Railing Tool" segítségével lehet, ez simán odailleszti a megfelelő karfát a lépcső mellé. Már itt jelzem, hogy életveszélyes egy egységnyi széles verandát és garádicsot építeni, mert embereid el fognak akadni egymásban, ezért mindig minimum kettő széles legyen mindez!

A korlátok az utolsó „Miscellaneous" opció „Fence Tool" pontja alatt találhatóak. Természetesen a választott lépcsőhöz illő stílusú ajánlott, de kinek-kinek ízlése szerint…
A lépcső és a veranda korlátjára lámpa is ültethető, a berendezés/lámpa bal alsó pontja alatt találhatsz megfelelőket, felülnézeti módban, estét „vezényelve" jó felpakolni ezeket (lásd fent a kezelésnél).

IV./3. Falak és nyílászárók

Itt is van egy újdonság, az automatikus „dobozkészítés". Ha tökéletesen szögletes (derékszögű falakból álló) szobát vagy házat szeretnél építeni, ezt megteheted az új eszköz segítségével, illetve a régi, szóló falat építő eszközzel, ha nyomva tartod a SHIFT gombot, és így húzod a kurzort az egyik sarokból átlósan a másik felé. A falak eltávolítása a szokásos módon, a CTRL nyomva tartása mellett végezhető el (ez más építési elemek, lépcső, alap, stb. esetében is érvényes).

Az ajtók-ablakok esetében jó hír, hogy átlós falra is lehet illeszteni ezeket, és kategorizálva vannak a jobb átláthatóság érdekében, valamint, mint az első pontban említettem, különböző színben és anyagban vásárolhatóak meg. Itt hívnám fel a figyelmet a kis mappaikonra, a fűrész/festőhenger alatt, mely „Collections" névre hallgat. Itt stílus alapján van csoportosítva az összes elem, berendezési tárgyaktól burkolaton/festésen át a nyílászárókig. Ha valaki modern, koloniál, vagy épp közép-ázsiai stílusú hajlékot szeretne építeni, itt megtalálja az ehhez szükséges cuccokat, így valóban sokkal egyszerűbb az építkezés.

IV./4. A tető

A szokásos módon a tető megépítése teljesen ingyenes, lehetőségeink viszont lényegesen bővültek. A „Roofs" pont alatt négy ikont találunk. A legfontosabb az utolsó, mely automatikusan felhelyezi házunkra a kívánt típusú tetőt. (A megjelenítéshez fel kell „lépkedni" a legfelső szintre a kezelésnél leírtak szerint.) Van itt még két lehetőség, a tető eltávolítása, és lapos tető készítése burkolattal, ez azonban már pénzes, épp ezért nem javaslom használatát, egyszerűbb, ha te magad készíted el ezt a felületet a kívánt burkolóelemmel. Az első ikont választva önkezűleg építheted meg a ház kalapját, itt lehet például féloldalas tetőt gyártani. Új elem a második pont alatt található manzárd, ami szintén pénzes, és lehetővé teszi tetőablakok elhelyezését, valamint manzárdszobaként is funkcionál, bár én a tetőtér beépítést egyelőre fenntartásokkal kezelem, mivel az én verziómban a szimuláció kissé döcögősen működött ebben a térben, és a berendezés is (lásd pl.: világítás) is kissé nehezen volt megoldható.

TUDTAD-E?

A magániskola előnye, hogy a gyermek, a dolgozó felnőttekhez hasonlóan, minijátékokban képességpontokat nyerhet.

IV./5. Egyéb házépítési elemek és eszközök

A festésben és hidegburkolásban sok újdonság nincs, anyagok szerint vannak csoportosítva az elérhető elemek, ami könnyebbé teszi a munkánkat, a teljes szoba, illetve külső falon az egybefüggő felület lefestése illetve

burkolása a szokott módon, a SHIFT lenyomása mellett hajtható végre. A fent említett stílusválasztás (és a visszavonás gomb) itt is segíthet a megfelelő tervezésben.

A lépcsők elhelyezése is a szokásos, megdöbbentő módon a helytakarékos csigalépcsők eltűntek (gondolom, majd egy kiegészítő csomagban kerülnek vissza - csak halkan jegyzem meg, hogy az előző részhez ügyes modderek működő liftet is készítettek...). A verandakészítésnél említett „Railing Tool"-t kiválasztva és a CTRL gombot lenyomva egyébként el lehet távolítani a nagylépcsők oldalkorlátját is, ez például a fal mellé kerülő garádicsoknál lehet érdekes és hasznos.

Az építési menü utolsó pontja az egyéb elemek gyűjtője. Fussunk át ezeken:

- *Oszlopok:* Semmi változás, minden pilon 9 egységnyi területet tud megtartani. Szintén furcsa, hogy eltűntek az árkádoszlopok, melyekkel szép íves átjárókat tudtunk építeni, bár az ajtóknál vannak boltívek, és ezekkel (falakba egymás mellé rakva őket) hasonló hatást érhetünk el, de azért ez nem ugyanaz.
- *Kandallók:* Újdonság, hogy reális lett a kandallók installálása, ugyanis elhelyezésükkor automatikusan kiépül a hozzájuk tartozó kémény is.
- *Úszómedence:* Ebben sok változás nincs, egy kellemes elem viszont megjelent, ez pedig a víz alá, a medence falába építhető világítótest, amely este kétségkívül megkapó látványt nyújt.
- *Kerítés:* A verandánál már volt erről szó, legalábbis a korlátok szintjén, de persze itt találhatóak az egyéb kerítéselemek is. A falakhoz hasonlóan egy négyszögletes terület bekerítésénél a SHIFT lenyomása mellett tudunk egyszerre négy oldalt húzni. Kellemes színfoltot jelentenek az alacsony szegélyek, ezekkel virágágyást vagy kövezett teraszt lehet körbefogni és díszíteni.
- *Kapuk:* Ezeket a nyílászárókat természetesen csak megfelelő magasságú kerítésbe „vághatjuk" bele.

IV./6. A környezet kialakítása

Az építési menüből még két ponttal nem foglalkoztunk. Az első az ásóikonnal jelzett, „Terrain" nevű „földmunkázás", mellyel emelhetjük-süllyeszthetjük, szintezhetjük telkünket, kialakíthatunk kerti tavakat, illetve az ingatlan talaját cserélhetjük le. Utóbbival elég gyorsan lehet szép, angolos, smaragdzöld pázsitot, homokos partot vagy épp gyöngykavicsos udvart kialakítani. Mindezeket érdemes gyakorolni „éles bevetés" előtt, persze a visszavonás gomb meginti hű társ.

Az öntözőkannás „Garden Center" a régi játékosok előtt ismerős lehet, itt tudunk fákat, bokrokat és virágágyásokat telkünkre telepíteni. Utóbbiak között találunk újdonságot, nevezetesen az átlós, háromszög alakúakat, mellyel kellemes formákat alakíthatunk ki és hozzáillesztheti az átlós falak lábazatához is.

V. Berendezés

A berendezésben egetverő újdonságok nincsenek, ráadásul meglehetősen szegényes a készlet, van helye tehát itt is a kiegészítő lemezeknek... A cuccokat rendezhetjük funkció, szoba és a már említett stílusok szerint is. A fő változás az életkorok megjelenése miatt köszön be, azaz a csecsemők és gyermekek fejlődéséhez szükséges játékok és bútorok jelentik, - ezekről bővebben a szimulációnál -, no és a szintén már tárgyalt szín- és mintaválaszték a különféle tárgyaknál. Sajnos a nagy ígéret beváltatlan maradt, azaz nem tudunk ferde falakhoz és sarokba bútorokat helyezni, és továbbra is él a rácshoz igazítás, vagyis az egységnégyzetekhez illeszkedés és illesztés. Bizonyos tárgyaknak van új funkciója, erről is később ejtek szót, általánosságban minden maradt a régiben. A lámpáknál szélesebb a választék, végre teljes polgárjogot nyertek a függő világítótestek, és megjelentek a korlátra és talajra ültethető, földbe szúrható lámpások is. Az elhelyezésnél figyelembe kell venni a tárgy alatt megjelenő zöld segédrácsot, annak az oldalnak kell kifelé, szabadon lennie, ahol a kis nyíl van, forgatni továbbra is a bal gomb nyomva tartása mellett lehet.

VI. Szimuláció

Mint már a „teremtésnél" említettem, a nagy nóvum az életfázisok megjelenése, és ez a szimulációnál bizony keményen bejátszik, a másik újdonsággal, az aspirációval együtt. Ezekről később még bőven szólok, most siránkozzunk kicsit. Ugyanis sajnos az első rész legnagyobb hibája, az útkeresés problémája továbbra is fennáll. Kisebb javulások ugyan vannak, amelyek főleg okos bedrótozásnak köszönhetőek - például, ha egy asztalon van egy tányér, a karakter attól még leül az előtte lévő székre, és közből eszik -, azonban továbbra is beragadnak a székek mögé, elakadnak egymásban, és ostoba döntéseket hoznak („legjobb", amikor a postát embered felviszi a harmadikra, mert ott talál egy szimpatikus asztalt, amire lerakhatja). Épp ezért állandóan menni kell simjeid után, főleg a lépcsők aljában képesek leállni (pl. ha valaki előttük megy fel éppen), feltorlódnak az ajtóban, és külön fájdalom a bejáratnál csengető figura üdvözlése is. Fontos vagy kényes szituációban mindig figyelj oda az érintett emberkére (lásd például: munkába indulás, vagy nagyon alacsony szükségleti érték, nehogy egy ilyen baki miatt bepisiljen, vagy összeessen a fáradtságtól, mert nem talál oda a porcelánhoz, ágyhoz).

TUDTAD-E?

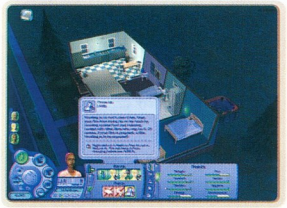
Érdemes odafigyelni a részletekre: a sakkozás közben igazi lépéseket tesznek a játékosok, az óra mutatója mozog, és a valós időt mutatja, a hűtőben reális a kaja mennyisége, stb.

Az adott karakterre váltani a bal szélen lévő kicsi képmásra kétszer, vagy az életfázisok mutatója feletti nagy portréra egyszer klikkelve lehet. Az első nagyobb ablak jobbra az aspirációé, kezdjük az ismerkedést ezzel.

VI./1. Aspiráció

Ennek az új elemnek a bemutatását már a karakteralkotásnál elkezdtem. Nagyjából tehát ott tartottunk, hogy minden karakternek van egy alap életpályája, és minden ébredéskor a gép kisorsol négy vágyat és három félelmet. Mindegyikhez tartozik egy-egy

pontszám, mely előbbi esetben hozzáadódik, utóbbinál levonódik az ablak bal oldalán látható „aspirációmérő" értékéből. Ennek három pozitív állapota van: a zöld a normális, az arany a kiváló, a platina az extra, melynek több vetülete is van, erről később még esik szó, a negatív, vörös részt pedig jobb elkerülni, ilyenkor szimed zokog és jajong (abszolút negatív értéknél leszáll a mennyekből egy pszichológus, és lekezeli a „beteget"). Annyit kell itt megjegyezni, hogy mindenképp érdemes magasan tartani ezt, épp ezért mindig figyelj oda a vágyakra, és ennek megfelelően alakítsd a szimulációt. Ennek szellemében, amint egy nagyon magas érték kerül elő, és úgy látod, hogy ez teljesíthető (például: kamasznál az első csók érhet 8000 pontot, és biztos, hogy előbb-utóbb el fog csattanni), az adott ikonra jobbal klikkelve zárolhatod, így a napi „sorsoláskor" nem fog megváltozni.



Az, hogy milyen ikon jelenik meg, az élet folyása és természetesen a figura aspirációja határozza meg. Például a szimuláció elején az adott életúthoz szabott karrierre vágyhat embered, esetleg házasságra, gyerekre, barátokra, és igen sokszor bizonyos használati tárgy megvásárlására, így mindig picit pörgesd meg a játékot, és a lakás berendezését, a munkavállalást, az első lépéseket ennek megfelelően ütemezd.

TUDTAD-E?

A játék zeneszerzője Mark Mothersbaugh, a legendás Devo alapítója, olyan filmek zeneszerzője, mint a 13, a Royal Tennenbaums, vagy az Envy.

A félelmek kisebb spektrumból állnak össze, legtöbbször egy adott vágy ellentéte jelenik meg, például az első csóknál vagy más szociális akciónál (hátmasszázs, tánc, játék) annak visszautasítása, illetve olyan negatívumok, mint lakástűz, betörés. Mindenképp kerülendő zölden gőzölgő kaja elfogyasztása (ez romlott állapotot jelez), mert az ételmérgezés biztos, ilyen esetben sokat kell pihentetni karakteredet (alvás vagy „relax"). Ennek kiemelt jelentősége van kismamánál, akinél ez a betegség, a vele járó rókázással együtt, súlyos pontlevonásokat jelent, mint ahogy az összeesés is, tehát az ő energiaszintjükre különösen figyelni kell. Sajnos arra nincs módom, hogy az összes vágyat és félelmet itt felsoroljam, hiszen rengeteg van belőlük, de a legtöbbjét ki lehet logikázni, a maradékhoz pedig elég egy kevésbé angol nyelvtudás, illetve ennek hiányában szótár.

A gyűjtött pontok nemcsak az aspirációmérő színskáláján jelennek meg, hanem külön is raktározódnak, mivel belőlük izgalmas és különleges eszközöket lehet vásárolni. Ezeket az adott karakter személyiséglapján a legalsó, kincses ládikát szimbolizáló ikonra („Reward") kattintva lehet elérni, és külön, kiemelt részben mutatom be őket.

VI./2. Szükségletek

Következzék a karakterek tulajdonságlapja, vegyük sorra az egyes összetevőket, elsőnek a szimuláció alapját jelentő szükségletek következnek. A vezérelv nem változott, ezt feltételezem, mindenki ismeri, tehát van nyolc szükséglet, ezt minél magasabban, zöld színben kell tartani, mindez összeadódva adja ki a karakter hangulatát, mely szintén smaragdszínben jó, ezt mutatja a figura feje feletti kristály is. Mint fent írtam, ha sikerül platinába vinni az aspirációt, ez megjelenik itt is, ez a hófehér, „áldott állapot" kártyás szakszóval mindent überel, azaz ha közepes a szükségletek összegzése, akkor is minden babának tűnik, így egy-egy rosszabb érték is becsúszhat. Ha minden más feltétel is adott, platinában szinte tuti az előléptetés, és az iskolás gyerek is szépen teljesít.

TUDTAD-E?

A SimCity 4-ben készített táj, utakkal, hegyekkel, hidakkal átimportálható a játékba, mint új településed alapja.

Kellemes újítás, hogy immár a szimuláció feltételezi, hogy emberünk munkahelyén eljár vécére, bekap pár falatot, találkozik más élőlényekkel, így fittebb állapotban érkezik haza az igából, és lényegesen több időnk marad az egyéb, főleg szociális akciókra. Az igények maguk alig változtak, fussunk át rajtuk, a részletezésre ezúttal sok helyem nincs, de mondom, ez jórészt megegyezik az első résszel.

- *Hunger (Éhség):* Csillapítani szokásos módon főzéssel vagy pizzával tudjuk (utóbbi a telefon vagy számítógép „Delivery / Pizza Order" pontja alatt). A főzőcske alapeszközei továbbra is a hűtő - robotgép (food processor) - gáztűzhely triász (de a kerti grillezést se hagyjuk ki a sorból). Változás, hogy a kajáért immár nem akkor kell fizetni, amikor kivesszük a frigóból, (ami nem volt túl életszerű), hanem rendszeresen fel kell tölteni a szekrényt. A készlet ellenőrzése a hűtő „Check Food Supply", utánrendelése a telefon vagy számítógép „Delivery / Grocery" pontja alatt lehetséges. Ami nagyot változott, hogy jóval szélesebb az elkészíthető ételek skálája, erről a jártasságok „Főzés" pontja alatt még ejtek szót.
- *Comfort (Kényelem):* Nincs változás, ha van pénzed, érdemes minél komfortosabb berendezést (vécé, kád, ülő- és fekvőbútorok) vásárolni. Az ágyakon egyébként megjelent a relaxáció is, gondolkodva, olvasva, ez is jó pihenésnek.

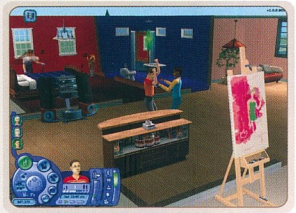
- *Bladder (Szükség):* A szokásos. Vécére járni szükséges, az evés és főleg a kávézás gyorsítja a kiválasztást. A nem túl rendszeretű emberek után le kell öblíteni a trónust (flush), különben tuti a dugulás.
- *Energy (Energia):* Ebben sincs növum, aludni kell, szükség esetén kávét inni, ennek negatív hatását lásd fentebb.
- *Fun (Szórakozás):* A legszélesebb skála ezé, egy jó tévé (nem tanulós csatorna), játék a számítógéppel vagy társaságban, flipper, tánc és a többi, mind segít. Sok berendezési tárgy (pl. kanapé, kád) is bővült a „Play" akcióval, ezeket is ki lehet használni.
- *Social (Szociális mérce):* A régi alapok - interakció más szimekkel, élőben vagy telefonon - mellé pár új is érkezett. Először is a zavarba ejtő választékot kínáló számítógép segít ebben - e-mail küldés és fogadás, chat -, és az ágyak friss „Relax/Day Dream" akciója.
- *Hygiene (Higiénia):* A régi lemez: tusolás, fürdés, kézmosás, bár meglepő módon a fogmosás a fürdőszobai szekrénykével együtt eltűnt…

- *Enviroment (Környezet):* Itt csak az elnevezés az új, ez a régi Room utódja, más változás ebben nincs: tiszta és világos helyiségek, csinos berendezés, gondozott kert embereid jó közérzetéhez.

VI./3. Kapcsolatok

A szimuláció következő, igen fontos rétege a kapcsolatoké. Mivel a nagy mókák, a látványos akciók, a játék közbeni animációk legnagyobb része szociális interakciókhoz kötődik, ráadásul az életfázisok váltása is „többemberes" (lásd: pl. gyermeknemzés), a fejlesztők alaposan rádolgoztak erre a részre. Hadd soroljak fel erre pár példát (ezek persze tippek is egyben):

- a ház előtti utcaszakaszon igen nagy gyalogosforgalom zajlik, bárkit leszólíthatsz, aki arra jár, így nagyon hamar szert tehetsz egy halom ismerősre, ehhez



jár egy új, hálás akció is: ha sok ember érkezik egyszerre hozzád, a „Greet Everyone" kiadásával karaktered mindenkit üdvözöl, nem kell egyenként pacsizni;
- embereid rendszeresen visznek haza az iskolából, munkából ismerősöket, magas kapcsolati kezdőértékkel;
- szinte az összes NPC (postás, újságos, cseléd, kertész stb.) megszólítható, barátá tehető, bevonható az életedbe;
- be lehet menni a városba, ahol szintén nagy mennyiségű „barátalapanyag" flangál;
- a telefonos kapcsolattartáson túl számítógéppel, e-mail és chat segítségével is kommunikálhatsz.

A relációk lapja tulajdonképpen a régi, ismerőseink portréi, alatta a két ismert csík, a felső rövid-, és az alsó hosszútávú kapcsolatmérő. Nagyon röviden erről, ismétlés gyanánt: minden interakció bizonyos pontszámot ér, mely hozzáadódik vagy levonódik a két fél rövidtávú (napi) kapcsolati értékéből, és ennek töredéke a hosszútávúéból (életre szóló). Ha nem ápolod a nexust (telefon, Call/Sim, ember kiválasztása, „Invite Over" - áthívás, „Talk" - beszélgetés, ez utóbbi elég 5-10-15 pont pluszra), mindkét érték csökken, előbbi gyorsabban, utóbbi lassabban. Mindkét sorban különféle ikonok jelennek meg, ennek felsorolását lásd külön.

A kapcsolatok és életfázisok egymásra hatása elég érdekes. Mivel a szimuláció nem akar beleszólni a játékodba - lévén lehetőséged van arra, hogy a város összes lakójának életét adjusztáld -, nagyon fontos megjegyezni: csak az éppen futtatott ház lakói öregednek. Ha tehát a család kisfia összeharcodik a szomszéd sráccal, és csak egy ház életét pörgeted meg, a kishaver akkor is tízéves lesz, ha embered már hatvanas aggastyán… Ennek egy nagyon fontos vetülete van: a szerelmi élet. Tételezzük fel, hogy van egy családod, apa, anya, kamasz fiú. Mivel nem szereted a zsákbamacskát (ki tudja, milyen csajt hoz haza a srác…), a szomszédba beköltöztetsz egy megfelelő tini csajt a szüleivel, és sikeresen össze is boronálod a fiatalokat. No de. Hiába szerelmesek egymásba és járnak együtt az ifjak, abban a pillanatban, amint a srác felnőtté válik, ezek a kapcsolatok visszaminősülnek barátsággá, mivel a lány még kamasz. Ilyenkor nem tehetsz mást, mint átrándulsz a kishölgyhöz, és őt is „felnövesztet". Ezután már minden sima, visszamenve a sráchoz és áthívva a csajt, gyakorlatilag egyből el lehet jegyezni, és össze is lehet vele házasodni. Itt említem meg az összeköltözés menetét is - a megfelelő akció: Propose / Move In, természetesen csak nagyon magas kapcsolati értékkel lehet és szabad elindítani. A megjelenő ablakban beállíthatod, ki jöjjön a figurával együtt (tehát mondjuk a menyasszony szüleit is átcibálhatod), összesen hét ember lakhat egy fedél alatt (tuti őrület…).

Még egy újdonság: ezen a lapon, a jobb alsó sarokban találod meg a családfát, mely főleg jó pár generációt lepörgetve ad igen látványos eredményt. Itt említem meg a fentről negyedik ikont is (fej), itt láthatod karaktered személyiségét, érdeklődési körét, és két újdonságot: emlékeit és fittségét. Ezek részletezésétől hely hiányában sajnos el kell tekintenem.

VI./4. Képességek

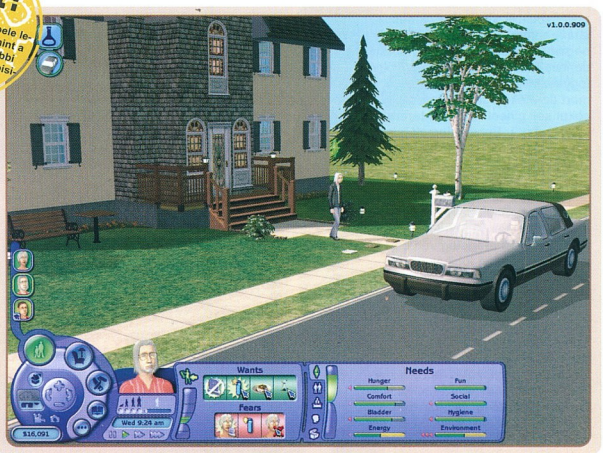
Mint az első részben is, embereid karrierépítéséhez és mindennapi életük megkönnyítéséhez fejleszteni lehet, sőt néha kötelező, bizonyos képességeket. A lista a régi, ám egy taggal bővült. Megjegyzem, az alább felsorolt lehetőségeken túl mindegyik képességet növelhetjük még egy speciális, jó munkásemberek által igényelhető tárggyal, erről még esik szó hamarosan, a karriernél.

- *Cooking (Főzés):* Mint régen, most is könyvből lehet tanulni a főzést, illetve magával a kotyvasztással. Újdonság, hogy immár a tévéből, a „The Yummi Channel" műsorát nézve is okosodhatsz e téren. Ez nagyon jó, mert ha a családdal együtt nézitek, mindenki fejlődik, ráadásul a móka, a szociális mérce és a komfort is nő. A legnagyobb nóvum, hogy minden egyes fokozaton újabb étel elkészítését sajátítja el embered, így igen változatos lehet a család étrendje. Minél magasabb ez a képesség, annál gyorsabb a főzés és tartalmasabb a kaja, plusz csökken a rontás és rossz esetben a tűzhely kigyuladásának veszélye. Utóbbira (melyet a koszos tűzhely is generálhat) mindenképp fel kell készülni, a régi módon, a tűzhely fölé egy füstjelzőt (Smoke Detector, elektromos eszközök/egyéb) szerelve.
- *Mechanical (Szerelés):* Könyvből, illetve elromlott eszközöket javítva fejlesztheted,

utóbbinál csak óvatosan, ha alacsony képzettséggel látsz neki, az elektromos tárgyaknál szinte biztos az áramütés!
- *Charisma (Karizma):* Mint mindig, most is a tükör előtt állva („Practice…") turbózható fel - papagáj sajnos (még…) nincs.

TUDTAD-E?

Az ételmérgezésbe bele lehet halni csakúgy, mint a szellemlátásba, utóbbi enyhébb esetben bepisilést is generálhat.



- *Body (Fizikum):* A régi módszerek mellett - úszómedence, kondigép - immár a tévé vagy a hifi előtt tornázva („Work Out") is nő ennek értéke, illetve magasabb fokozaton embereden akcióvza megjelenik a „Do Yoga" opció is, ez is növeli az erőt. Nagy újdonság, hogy a folyamat animált, azaz embered láthatóan veszti el fölös kilóit és erősödik meg. Romantikusoknál szinte kötelező a „szálkásodás", mert szerelmi téren ez sokat segíthet. Fontos megjegyezni, hogy a pocakot (a sok henyélésen kívül) a fölös kaja is növeli, azaz ha akkor eszel, amikor az éhségmérő maximumon van!
- *Logic (Logika):* Sakkozással vagy teleszkóppal növelhető ennek értéke, utóbbi csak éjszaka, csillagvizsgálás („Stargaze") üzemmódban, nappal csak a szomszédokat lehet kilesni.
- *Creativity (Kreativitás):* Az alap képességfejlesztő eszköz a festőállvány. Amint a mű elkészül (üzenet: „Painting complete!"), fel lehet lógatni a falra, vagy el lehet adni (vásárlás mód, rádobás a panelre), értéke attól függ, mennyire volt kreatív alkotója. Nagy varázslat az ötödik szint után következik be, ekkor ugyanis embered portrét illetve csendéletet („still life") festhet, a megfelelő opciót választva. Ekkor a játék szünetet vezényel, megjelenik a képernyőn egy keret, ebbe kell beállítani a megörökítendő részletet, legyen az a modell vagy a ház egy bizonyos része (használd bátran a kamera mozgatását és a zoomot), ha elégedett vagy, nyomd le a „C" billentyűt! Nagy poén így például lefesteni egy-egy karakter életfázisait, csecsemőtől öregkorig… Van persze más módszer is, mint a drágább zongora, vagy egy új lehetőség, a számítógépen található „Write Novel" (regényírás) akció.

- *Cleaning (Tisztítás):* Ez egy vadonatúj képesség, de nagy szükség volt rá. Könyvből tanulható, illetve a különféle háztartási munkákkal. Minél magasabb az értéke, embered annál gyorsabban nyalja végig a lakást, így persze a HTB-nek (nej, nagyanyó) kötelező kimaxolni, illetve bizonyos (pl. tudományos) pályára készülőknek.

TUDTAD-E?

A terhes hölgy ikerpárnak ad életet adhat, ám ez, épp úgy, mint a való életben, igen ritka esemény.

VI./5. Karrier

Nem kis megütközésemre, de persze lehet, hogy sokak örömére a Sims1-ből és kiegészítőiből összeválogatott karriercsomag köszön vissza a játékban: politikus, bűnüldöző, bűnöző, üzletember, orvos, tudós, katona, atléta, életművész („slacker"), konyhaművész. Bár mindent nem zongoráztam végig, annyit sikerült leszűrnöm, hogy a beosztások (azaz a karrier lépcsőfokai) ugyanazok, de a munkaidők picit eltolódtak. A szükséges képességek finomodtak és a barátok száma is változott, no meg a pénz is több lett valamivel. Ez utóbbira pár példa (név, első széria csúcsfizetése / a mostani maximum): életművész - 600/1400; politikus - 750/1313; tudós - 1000/2333. Mindez azt jelenti, hogy több lesz a pénzed és a szabadidőd is, tehát lényegesen kevésbé hajszás az egész játék.

TUDTAD-E?

A játékban 40 620 simlish szó található, melyeket egy 100 fős csapatból kiválogatott profi hangszínészgárda mondott fel több hónapon át.

A szimulációs menü harmadik pontja alatt található a picit átalakított karrierlap. A bal oldal első pár pontja nem újdonság, a munka megnevezése, alatta a fizetés, a munkaidő kezdete és vége (a kocsi egy órával a kezdés előtt érkezik). A fő változás ezután jön. Megjelent a naptár, és embereid a ranglétra alacsonyabb fokán heti két, magasabban három-négy szabadnappal rendelkeznek. Hogy ezek a hét mely napjára esnek, az a beosztástól függ (az iskolásoknál a standard szombat/vasárnap a pihenő). A karrierlapon láthatod a hét napjait, a sötétkék a pihenőnap, a kék nyíl jelzi, éppen melyik napon jársz. Ezen túlmenően bizonyos mennyiségű ledolgozott munkanap után fizetett szabadság is jár, ennek száma látható a „Vacation Days" felirat mellett. Ennek kivétele egyszerű: nem kell bemenni dolgozni, ilyenkor a munkaidő kezdete után nem sokkal értesítést kapsz, hogy embered számára kiutalták a szabadságot, ez levonódik a szabadnapok számából, és rögtön kasszírozódik a megfelelő összeg is (ez persze kevesebb, mint a munkabér). Ha pedig ez sem lenne elég, be lehet telefonálni a munkahelyre beteget jelenteni, ezt a telefon „Work / Call In Sick" menüpontja alatt teheted meg - persze ezzel nem szabad visszaélni, azaz túl sűrűn ne játszd el!

A jobb oldal a képességeké (lásd fent), és a karrierhez szükséges többi mutatóé. Megjelent egy kis mérce, mely azt mutatja, menynyire alkalmas embered az adott munka elvégzésére, ezt egyrészt a képességek, másrészt a figura hangulata (beleértve az aspirációt is) befolyásolja, ha előléptetést akarsz, ezt is minél magasabban kell tartanod (általában, ha minden megvan a ranglétrán felkapaszkodáshoz, érdemes platinába menni). Ez alatt van a szokásos barátmérő, azaz a kis smiley mellett, hogy hány barát kell a kinevezéshez, alatta zárójelben, hogy ehhez mennyit kell még szerezned.

Miután a korábbi, telefonhívásos „szerencsekártyák" eltűntek, a karriereknél kis minijátékok jelentek meg. A lényeg, hogy a program feldob egy problémát, két választási lehetőséggel és egy „ugorjunk" ponttal (Ignore). Ezek leírására sem mód, sem idő nincs, jó angol tudás szükséges, ám tapasztalatom szerint gyakorlatilag mindegy, melyikre böksz, a szimuláció véletlenszerűen dönti el, pozitív vagy negatív hatása legyen-e ennek. Utóbbi esetén

ASPIRÁCIÓS JUTALMAK

Money Tree (2000 pont)
A kis szobanövény rendszeresen pénzt fial. Magas aspirációval 25$-t lehet leszedni róla, alacsonnyal egyet. Naponta locsolni kell!

Smart Milk (4000 pont)
Akkor érdemes beszerezni, ha van egy togyogó (Toddler, első generációs) a családban. Mielőtt tanítani kezdenéd (vécézni, beszélni, járni), itasd meg vele ezt az „okostejet", ettől rekordgyorsasággal okosodik. Figyelem: csak magas aspirációjú Sim főzze, különben negatív a hatás! Ezt az üveg aurája is jelzi: kék a jó, piros a rossz, utóbbit azonnal ki kell dobni!

Cool Shades (5000 pont)
Igen finom eszköz, nagy örömmel használtam. Vetesd fel embereddel (legalább arany aspiráció kötelező!), és kezdj interakciót egy olyan emberkével, akivel már erősebb (20 vagy e fölött) a figura kapcsolata. Ha minden baba, egyetlen beszélgetés elég, hogy az illető a barátod legyen, ekkor a szemüveg megsemmisül. Összesen öt darabot tartalmaz a készlet, ezután újat kell vásárolni.

Thinking Cap (7500 pont)
Akár tanulsz, akár tanítasz, a sapkát feltéve ezen folyamatokat gyorsíthatod. Ideális embereid gyors fejlődésére, fejlesztésére. A sapkát a figura nem teszi le magától, akár dolgozni is elmegy vele, a hatás kiszámíthatatlan, úgyhogy figyelj erre oda, és használat után vetesd le embereddel!

Noodlesoother (7500 pont)
Hangulatjavító fejdísz, arra az esetre, ha valamilyen akcióhoz erre van szükség. Kevésbé veszélyes a használata, mint a következő, igaz, nagyobb hatású eszköznek...

Energizer (10 000 pont)
Hasznos szerkezet, ha Simed nagyon le van harcolva, és gyorsan fel kell őt tölteni (például munkába indulás előtt), ugyanis a szerkezet minden értéket felturbóz. Vigyázat, alacsony aspirációval használva akár az összes mutató lenullázódhat! Csak ötször lehet használni, utána ki lehet dobni.

SimVac (12 500 pont)
Ez egy kis porszívó, mely a kijelölt Simtől elszippant pár képességpontot, illetve a teljes aspirációs szintjét. Végszükség esetében használd, például utóbbit akkor, ha azonnal platinába kell tenned egy karaktert (mondjuk generációváltáshoz). Vigyázz, mert az áldozat ilyenkor igen rossz állapotba kerül!

Love Tub (15 000 pont)
Jakuzzi, főleg szerelmi tevékenységekre, a családgyarapítás ideális eszköze. Én használtam a mindennapokban is, számottevő negatív hatását nem tapasztaltam.

Elixir of Life (20 000 pont)
Életelixír, kitolja embered életkorát. Főleg felnőtt és öregkorban érdemes használni, de csak magas aspirációval.

lefokozás, pénzbüntetés várható, előbbinél jutalom, fejlődés, vagy soron kívüli előléptetés (nekem egyszer a tudományos pályán egy jó húzással 50 ezret, egyszer pedig a politikai vonalon két döntéssel összesen 3 logika és egy karizma pontot sikerült begyűjtenem).

Ha karrieredben sikerült eljutni a csúcs közelébe, jutalmul ingyen hozzájutsz egy kellemes tárgyhoz, melyek a jutalmak (kincsesláda) alsó fülére kattintva igényelhetők. Nem sorolom fel őket, elég egyértelmű a használatuk - az előrelépéshez legfontosabb képességet turbózhatjuk fel rajtuk, plusz családtagjaink fejlődésében is segíthet, no meg más interakciókra (főleg móka) is használhatóak.

VI./6. Genetika, generációk

Mint már említettem, a játék egyik nagy újdonsága a generációk megjelenése. Minden további magyarázat helyett lépegessünk végig az egyes életfázisokon!

Nemzés és terhesség
A gyermeknemzés immár szintén a szimuláció része. Ágyban vagy jakuzziban érdemes nekilátni, legalkalmasabb erre a 15 ezer aspirációpontért kapható „szerelmi kád" (lásd külön). Startolni jó hangulatban és erőben kell (főleg az energia legyen magasan, de a többi érték is maximum közelében), az említett kádban az arany szint mindkét félnél kötelező, a platina pedig szinte a tuti siker záloga. Miután mindketten elhelyezkedtek (ágyba a „Relax" akcióval kell bemászni,

kádban az elhelyezkedés után „Cuddle") jöhet pár csók, ezután következhet a „Try a Baby". A sikert, azaz a fogantatást egy jellegzetes, csilingelős, xilofonzenés hanghatás jelzi. Ha nem jött össze a dolog, lehet újra próbálkozni.

A kismama pocakja látványosan nő, a játék saját órája szerint három nap alatt hordja ki a babát, ez alatt természetesen automatikus betegszabadság jár neki. Nagyon vigyáznunk kell vele, nem szabad összeesnie, azaz mindig legyen pihent, és véletlenül se etessünk vele „zöld füstös" (romlott) ételt. E nélkül is fog rókázni, ami ugye ilyen állapotban természetes. Ez a komfortérzetét fogja rontani, ezért mindenképp javaslok beszerezni neki egy megfelelő eszközt ennek turbózására, nekem az ülőalkalmatosságok/egyébpont alatti kerti pad vált be, ez 500$-ért 8-as fokozatot ad, ezen el lehet nyújtózni (Lounge) a verandán vagy ház előtt, friss levegőn.

TUDTAD-E?

A készítők elárulták, lesz lehetőség cheat formájában kikapcsolni a karakterek öregedését. A „rose-bud"-ról még nincs hír...

Eközben érdemes előkészíteni a poronty számára a lakást. A „berendezés" menü vegyes (három pötty) pontja alatt a kismackónál találod az erre vonatkozó holmikat. A gyerekszobába kiságy és pelenkázó kell, a fürdőbe egy kisvécé, a konyhába pedig az etetőszék. És mint bölcs szülő, érdemes már most eldönteni, mit akarsz csemetédből nevelni, hiszen kamaszkorban ki kell majd választani a kisember életpályáját, de addig is előkészítheted a boldogulást, ugyanis a játékok nagy része bizonyos képességeket is fejleszt. Nem érdemes mindent megvenni, hiszen nem lesz rá idő (bár a gyerekek elképesztő sebességgel tanulnak!), inkább azt állítsd be a srácnak, amire később a remélt szakmájában szüksége lesz (ügyességi játék/logika, nyuszifej/karizma, xilofon/kreativitás, maci/szerelés, minisütő/főzés). Egy nagyon fontos tanács: ha eddig a zuhanyzót részesítetted előnyben, mindenképp be kell szerezni egy normál fürdőkádat is, ugyanis a kisdedet csak ebben lehet lesikálni!

Csecsemőkor

Térjünk vissza a kismamához. Három nap után megjelenik egy üzenetablak („There's a new family member on the way!"), majd kis idő múlva megtudod, fiú (boy) vagy lány (girl) lett-e a poronty, és rögtön nevet is adhatsz neki. A csecsemő még nem szerepel az életfázisok között, ez egy „átmeneti" állapot, egy éves korig tart, mely a szimulációs belső óra szerint ismét három napot jelent. Bár képe már megjelenik a családtagok között, de még nem lehet kiválasztani. Sok teendő nincs vele, ha az ikonja háttere besárgul, gond van vele, ez általában tele bugyit jelent, ilyenkor tisztába kell tenni, erre legcélszerűbb a már említett pelenkázó asztal. Etetni a hűtőből lehet, automatikusan megjelenik egy új opció az akciók között (Get Bottle For József). Ezen kívül lehet ringatni, játszani vele, és ilyenek.

Anyuka erre az időszakra gyesben részesül, azaz kap három nap szabadságot. Természetesen nem kötelező kivenni, ha van nagyszülő, vagy épp az oldalbordának szabadnapja van. Már itt felhívom a figyelmet, hogy a totyogó gyermeket sem szabad majd egyedül hagyni, tehát mindenképp megoldást kell találni úgy egy hét otthonlétre. Ha más alternatíva nincs, pótnagyit kell bérelni (telefon, Services / Nanny), aki a csöppség ellátása mellett a lakást is rendbe teszi, ráadásul nem is túl drága. A hölgy megkérdi, hogy csak egy napra kell-e (Just for Now), vagy huzamosabb távra (Track Schedule). Utóbbi esetben a szülők beosztásához igazodva jelenik meg a hajlékban, azaz akkor, ha mindketten dolgoznak.

TUDTAD-E?

Internet-kapcsolattal rendelkező játéktulajok a Custom Content Browser segítségével tölthetnek le új cuccokat, a készítők már is számos meglepetéssel készültek.

A cseperedés előtt egy nappal üzenetet kapsz, hogy holnap a nagy nap, legyen minden rendben a kicsivel, aztán a nevezetes napon megtörténik az átalakulás.

A totyogó kisded

A kis gyermek immár teljes jogú tagja a családnak, azaz személyiséglappal rendelkezik, így könnyen kontrollálhatóak szükségletei, és persze már aspirációja is van, egyelőre gyermeki, azaz szülői gondviselésre vágyik. A pelenkázásnak vége (az asztal átalakul „öltözőszekrénnyé"), most kell beállítani a kisvécét, és amint a Bladder alacsony lesz, jöhet a „Potty Training", azaz a klotyóra szoktatás (az eszközt minden használat után üríteni kell!). A higiéniáról kádban lehet gondoskodni (Bathe József), etetés továbbra is üvegből, illetve az etetőszékben. Két nagyon fontos akció van, melyeket érdemes minél előbb megkezdeni: a gyermek megtanítása beszélni illetve járni (Teach József to Talk, Teach József to Walk). Ez ugyanolyan képességmérővel történik, mint a felnőttek okulása, és nagymértékben gyorsítható az aspirációpontokért kapható „okostej", illetve a tanító által hordott „gondolkodó sapka" segítségével (lásd külön). Ha a kicsi megtanult járni és vécézni, már önállóan használhatja a bilijét, és ha tud beszélni, kérhet kaját és pátyolgatást. Azt érdemes megjegyezni, hogy lépcsőt nem tud mászni a lurkó!

Mint már említettem, innentől lehet megkezdeni a gyermek felkészítését is az életre, azaz játszatni képességfejlesztő játékokkal, leendő életpályája szerint. Mindemellett már most meg kell szokni, hogy a pici aspirációmérőjét magasan kell tartani, ha lehet, aranyban.

Négy napig tart ez a fázis, az újabb életkorváltás előtt egy nappal újabb üzenet érkezik. Most már nem lesz automatikus az átmenet, tehát előkészületekre van szükség. A nagy napon megjelenik a kisember akciói között egy „Grow Up", azaz felnövés opció (saját magán tudja végrehajtani), ezt bármikor elindíthatod, de nagyon javaslom, hogy ezt platinában tedd, mert ezzel jelentős kezdőlökést adsz a lurkónak. Ha jó partikat tudsz adni, össze lehet hívni egy szülinapi zsúrt (telefon, „Throw Party / Birthday Party"), és egy tortát vásárolva (egyéb / léggömbös menü, „Birthday cake") a gyertyát elfújva nőhet fel a kölyök. A nap végén egyébként, ha te nem indítod el az akciót, a szimuláció mindenképp végrehajtja a „növesztést".

Gyerekkor

Most el lehet adni, vagy későbbi jövevényre gondolva félrerakni (erre nagyon jó a sátortető alatti padlástér) a csecsemő-berendezést, kiságyat, széket, pelenkázót, bilit, játékokat, a gyermek ugyanazon eszközöket használhatja, mint szülei.

Hét nap a gyermekkor, az iskola azonnal elkezdődik. A busz nyolckor jön a srácért, szombat/vasárnap a szabadnap. Minden tanítás után a srác hazahoz egy házi feladatot, amelyet vagy egyedül (Do...), vagy a szülők segítségével (Ask...) lehet megoldani, általában ez utóbbi ér több aspirációs pontot. Figyelj oda, hogy mindig kész legyen a lecke, különben romlik a tanulmányi eredmény, ezt a karrierlapon találod meg az amerikai iskolarendszer szerinti jelölésben, a fő cél az A+ minősítés elérése (ha ezt elérted, utána, ha nem rontasz, minden nap újabb A+ a jutalom, ami 2500 pontot ér, és jól megdobja az aspirációt). A bukás másik okozója a rossz közérzet, ezért mindig zöldben, jól feltápolva engedd el a kölyköt suliba (a platina aspiráció + hangulat ismét sokat segít - és különösen oda kell figyelni a leckekészítésre, mert utána nagyon lemegy a Szórakozás értéke)!

A kamasszá válás előtt két nappal kapsz értesítést az eseményről, így jól fel lehet készülni (nagyon ajánlom a platinában átalakulást). A szülinapon úgy, mint eddig, bulival-tortával, vagy simán, saját „Grow Up" akcióval lehet éretté válni.

Kamaszkor

A kamaszkor legfontosabb ismérve, hogy váltáskor ki kell választanod a gyermek leendő életpályáját, azaz az aspirációt, de ha a fentieket követted, akkor erre már felkészülhettél, és nem okoz különösebb gondot. Természetesen ezután már ezerrel kell készülni erre az életútra. A romantikusok figyelmét felhívom, hogy legény esetén nem árt sportos testalkattal nekivágni a kalandoknak, és mindkét nemnél megjelennek majd a pattanások, ezeket tükör előtt rendszeresen ápolni kell („Use Acne Cream"). Tanuláshoz, fejlődéshez nagyon jó a „gondolkodó sapka", célszerű ezt rendszeresen használni.

TUDTAD-E?

A Sims 1 fejlesztésekor a Similish nyelvet először ukrán, tagalog és navajo nyelvből tervezték össze-állítani, végül két profi színész, Stephen Kearin and Gerri Lawlor rögtönözte az egészet.

Minden téren nagyon hasznos dolog, ha a kiskomát sikerül magániskolába íratni. Ehhez némi smúzolás szükségeltetik, a tanintézet vezetőjét kell megnyerni. A telefonnál elérhető egy „Invite Headmaster" akció, ezt elindítva és a megjelenő üzenetablakon „Yes"-t nyomva a diri felkeresi hajlékodat délután öt órakor. Ehhez persze elő kell készülni. A lakás ragyogjon, mint a majom hátsója, és árasszon kellemes légkört, azaz minden helyiségben a környezeti érték (Enviroment) 90% körül álljon - váza virág, kép a falon, függöny sokat segít ezen. Elég egy családtagot kijelölni vendéglátónak, legyen ez az a személy, aki a legkedvesebb (magas Nice érték), jó karizmával megáldva, persze kipihent legyen, egy platina hangulat itt is sokat segít. Az igazgatót délelőtt jó felhívni, ezután lehet előkészülni. Négy óra körül egy finom vacsorát kell főzni, úgy a Chili Con Carne magasságában már oké, persze minél finomabb, annál biztosabb az ügy (a család legjobb szakácsa főzze, jó hűtő és sütő „kihozza az ízeket"). Amint a diri megjött, érdemes elmenteni az állást, aztán mehet a buli. A jobb felső sarokban megjelenik egy üzenetablak, és elindul a stopper. Valós időben 5 perced van, hogy

KAPCSOLATOK

	Megnevezés	Kapcsolati szint	Akció	Előfeltétel, megjegyzés
	Engaged (Eljegyzett)	Hosszútávú	Propose / Engagement	Szerelem, nem lehet más jegyese, felesége
	Married / Joined (Házas)	Hosszútávú	Propose / Marriage	Szerelem, Eljegyzés, nem lehet más jegyese, felesége
	Crush (Szerelem)	Rövidtávú	Kiss	Ellentétes nem, nagyon erős kapcsolat, udvarlás (Appreciate/Admire, Flirt/Sweet Talk)
	Love (Szerelem)	Hosszútávú	Kiss	Ugyanaz, mint a Crush, csak ez a hosszútávú, tartós érzelem
	Going Steady (Együtt járás)	Rövidtávú	Propose / Go Steady	Nagyon erős barátság, csók
	Best Friend (Igaz barát)	Hosszútávú	Pozitív interakciók	A két ember jellemétől és életkorától függően 50-75 pont között alakul ki
	Friend (Barát)	Rövidtávú	Pozitív interakciók	A két ember jellemétől és életkorától függően 50-75 pont között alakul ki
	Enemy (Ellenség)	Rövidtávú	Negatív interakciók (Irritate, verekedés)	Féltékenység, tettenérés igen gyakori ok

90 pontot összekaparj három akcióból. Az első a ház megmutatása. Klikk az emberen, „Entertainment/Tour". Sétálj be az első helyiségbe, melyet meg akarsz mutatni, vendéged követ, amint megérkezett, válaszd ki rajta a „Show Room" opciót, kis animáció után megjelenik egy pontszám az említett ablakban, a „Tour Points" sorában. Ezt játszd végig minden, dicsekvésre méltó szobán, úgy 30-35 pontot jó itt összeszedni. Ezután lehet kajáltatni az embert, „Entertainment/Invite Diner", mássz el a vályúig, vendéged követ, felkap egy tányért, és zabál. Ülj az asztalhoz vele, enni nem muszáj, a csevegés a lényeg. Itt is 30-35 pont az ideális, ez a „Food Points" értékét növeli. Ezután már csak „Schmooze", beszélj neki iskoláról, munkáról. Ha az összpontszám átlépi a 90-et, nyert ügyed van („József just got into private school!"), lehet örülni. Ha nem, semmi nincs veszve, az egész hajcihő megismételhető bármikor.

14 nap a tinikor, ezalatt a legfontosabb a tanulás, a fejlődés, és persze az első szerelmek, a két utóbbi prioritását leginkább az aspiráció határozza meg. A felnőtté válás előtt két, majd egy nappal érkezik a szokásos figyelmeztetés, majd a nagy napon lehet szülinapi zsúrt rittyenteni vagy csak „simán" felnőni - persze megint célszerűen arany vagy platina aspirációval.

Felnőtt élet

A „beérés" pillanatában karaktered munkanélküli státuszba kerül. Ha tervszerűen cselekedtél eddig, nincs más dolgod, mint a megfelelő állást kiválasztani a szokott módon, újságból vagy számítógépről (Find Job, előbbiben három, utóbbiban öt lehetőség van, és ezek naponta cserélődnek). Innentől kezdve a karrier építése a fő feladat, ami egyrészt a szükséges képességek elsajátítását, másrészt barátok „beszerzését" jelenti. Eközben jöhet a házasság és a gyerekek, igény szerint. A felnőttkor 28 napig tart, ami nem túl sok, nekem soha nem sikerült ez idő alatt a szakma csúcsára jutni, de ez gondolom nem véletlen, hiszen bizonyos szakmáknál a magasabb posztok inkább illenek korosabb figurákhoz.

TUDTAD-E?

Halálesetnél minél magasabb az elhunyt aspirációs szintje, annál több pénzt kapnak örökösei.

A megöregedés menete a szokásos, két nap, egy nap, szülinap vagy „Grow Up". Bár én úgy tapasztaltam, az öregkor nagyjából 68-70 nap, a képernyőn megjelent üzenet szerint ez az időtartam függ a váltáskor aktuális aspirációs szinttől, vagyis ez esetben különösen fontos ennek magasan tartása, leginkább a platina szint.

Öregkor

A hajlott korba lépett szim azonnal nyugállományba vonulhat, ez mindössze egy telefonhívásba kerül („Work/Retire from Job"). A nyugdíj a bejelentéskor aktuális fizetés bizonyos százaléka (az összeg a betöltött munkakörtől is függ, egy csúcs „Slacker" 1400 után kap 300 $-t, míg a polgármester úr - politikus - 1313-a 375-öt ér) - azaz ha egy mód van rá, én javaslom, hogy érd el a figurával a karrier csúcsát, és onnan vonulj vissza, de ha nagyon nem muszáj, akkor nyugodtan melózz tovább. További újdonság azonban, hogy lehetőség van nyugdíjas állás vállalására is. Ez általában heti öt nap, három órában, 45-95 $ fizetésért, a teljes idős állásokkal megegyező szakmákban, csak kisegítő munkakörökben, természetesen a pénz hozzáadódik a nyugdíjhoz.

Halál

Az elkerülhetetlen úgy 60-70 nap múlva következik be (feltételezve, hogy közben nem ég el a mama a gáztűzhellyel együtt, vagy papát nem vágja agyon a kettőshúsz). Maga az „aktus" elég látványos immár, igazán csinosan néz ki a kaszás (persze ez nézőpont kérdése), megrázza a homokóráját, az áldozat pedig, szerettei zokogásától kísérve átlebeg a közfalon, helyébe helyes kis urna marad, és egy ablakban megjelenik, ki mennyit örökölt (hozzátartozó és barát egyaránt kap). Lehetőség van persze a halál kijátszására: miközben a leples bitang előkészül a művelethez, válassz ki egy másik szimet, és bökj a kaszásra. Ha szerencséd van (minél erősebb a „haldokló" és az új áldozat közötti kapcsolat, annál nagyobb az esélyed erre), embered megmenekül, persze a másik kárára…

Az urnát elhelyezheted házon belül, illetve a kertben, ekkor átváltozik sírkővé (érdemes lekeríteni a telek sarkában egy kis családi temetőt). Úgy este 10-11-től hajnali 1-ig a halottak igen nagy kedvteléssel kísértenek porhüvelyük vagy hamvaik környékén, a Tudás életpályáját járók őszinte örömére (ők ugyanis 1000 pontot kereshetnek szellemlátással).

VII. Zárszó

Nos, körülbelül ennyi volt, amit jó pár hét nyúzás után hirtelen össze tudtam írni a játékról. Persze sok minden kimaradt, és mélységében sem tudtam beleásni magam, hiszen rettentően összetett alkotásról van szó, amelyben mindenkinek magának kell kialakítani a neki szimpatikus játékstílust, és felfedeznie a több száz apróságot, meglepetést. Az biztos, hogy rendkívül élethű a szimuláció, és az alap is megfelelő arra, hogy remek kiegészítők érkezzenek hozzá. Ezekről persze majd a maguk idejében igyekszünk mi is beszámolni.

TUDTAD-E?

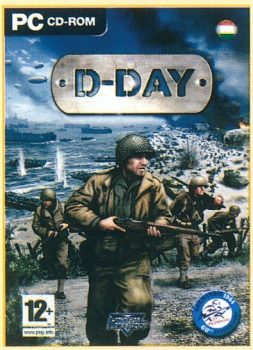
A trehány figura zuhanyozás közben, ha már nagyon kell vizelnie, elengedi a záróizmokat...

](redenc

D-DAY

A stratégiai játékok kedvelőinek egy szava sem lehet mostanában, hiszen sorra jelennek meg az ebben a stílusban készült stuffok. A zöm ráadásul a II. világháború eseményeit engedi újrajátszani. Az Afrika Korps megjelenése után alig telt el néhány hónap, és már itt is a Digital Reality legújabb játéka, amely nem kisebb témához nyúl, mint a D-Day és az azt követő legfontosabb hadműveletek a II. világháború nyugat-európai frontjain.

- **CD Link:**
- **Fejlesztő: Digital Reality**
- **Kiadó: Digital Reality**
- **Megjelenés: 2004. augusztus 6.**
- **Kategória: Stratégia**
- **Honlap: www.d-daygame.com**



Mielőtt nekiláttok telepíteni, mindenképpen győződjetek meg arról, hogy legyen elegendő hely a gépen. A következő teendő a tűzfal (ugye manapság már mindenki használ?), majd a folyamatos vírusellenőrzés kikapcsolása legyen. Arra is figyeljetek, hogy a lehető legfrissebb meghajtó zizegjen a videokártyátok alatt, ugyanis a program a 4.6-os Catalyst és az 56.72-es verziójú nVidia meghajtóhoz lett optimalizálva. Ha ezeknél régebbi verziójú fut a gépen, adódhat némi összeakadás és lassulás játék közben. Ráadásul ha lefagy a program (nálam sajnos előfordult), csak a Reset gomb segít, ugyanis ilyenkor nem működik a multitask, azaz az Alt + Tab kombinációval nem lehet kijutni az operációs rendszerhez, hogy lelődd a lefagyott játékot.

Indulás előtt célszerű kicsit kalandozni az oktató módban, mely bár nem sikerült valami jól, azért néhány dolgot megtudhatsz az egységekről, amelyekkel harcolni fogsz az ütközetekben. De mielőtt belefogtok a híres összecsapások újrajátszásába, lássunk néhány tippet, melyekkel elkerülhettek néhány újrajátszást:

- Indulás előtt mérd fel a terepet, derítsd fel, merről leshet rád az ellenség. Ahol homokzsákok vannak felhalmozva, mögötte biztosan lapul valami, ahol pedig kitaposott füvet látsz, ott egy telepített egység vár rád.
- Ha még ismeretlen a terep, küldd óvatosan előre a felderítőket, de vigyázz, mert addig nem állnak meg,

míg el nem érik a helyet, melyet kijelöltél. Ha az a pont az ellenség lőtávolságán belülre esik, akkor simán leszedik őket.
- Jó ötlet a felderítőkkel együtt mesterlövészt is kiküldeni, esetleg egy felcser kíséretében. A mesterlövészed a harckocsin kívül, minden eszköz kezelőit ki tudja lőni, de a tüzérséggel vigyázz, mert azoknak nagyobb a látó és lőtávolságuk, így amint rájuk lősz, egyből meglátják a lövészed, és elkezdenek tüzelni. Ilyenkor futás hátra, majd ismét óvatos közelítés, így elvesztik szem elől.
- Városharcban a gyalogosaid küldd be az épületekbe, onnan hatékonyabban tudnak harcolni az ellenséges gyalogsággal szemben. Ha páncélos támadás is várható, akkor küldj be lángszórós vagy páncéltörős gyalogost is. Az ablakokból simán ki tudják lőni a harckocsikat.
- A felcsereknek engedélyezd, hogy látótávolságon belül mozogjanak, így folyamatosan gyógyítják a sé-

rült katonákat. Ha a házakba is beküldöd őket, ott is gyógyítani fognak, viszont járműbe hiába ülteted be őket, ott nem dolgoznak. Ahhoz ki kell szállítani a legénységet.
- Az utászoknak mindvégig nagy hasznát fogod venni. Egyedül ők képesek felderíteni az aknamezőt és felszedni az aknákat. Ráadásul ők tudnak aknazárat telepíteni az ellenség útjába, mely alaposan meg tud akasztani egy páncélos rohamot. Az erődítményeket és az épületeket könnyebben tudod lerombolni, ha a műszaki katonával felrobbantod. Arra viszont figyelj, hogy a töltet élesedése után hívd vissza a katonát, mert legtöbbször a robbanás hatósugarán belül marad, és ő is megsérül. Az utásznak nem jó ötlet megengedni, hogy a látótávolságon belül mozogjon, ugyanis elkószál az ellenség lőtávolságán belülre, és akkor simán lelövik.
- A támadó gyalogosaiddal kúszva közelítsd meg az ellenséges állásokat, mert úgy nehezebben veszik

1944. június 6. 0 óra 16 perc

1944. június 6. 3 óra

A pegasus híd

A D-nap előestéjén három Horsa vitorlázó, a 6. brit légideszant D egységét szállítva leszállt Benouville mellett Normandiában. Ők voltak az első szövetséges katonák francia földön az Overlord hadművelet keretében. Feladatukként az Orne folyó hídjának elfoglalását és megtartását jelölték meg, ezzel vágva el a Sword-partszakasz német védőinek utánpótlási vonalát.

A Merville üteg

A Merville-üteg volt a legnagyobb veszélyforrás, amely a Sword-partszakaszra érkezőket várhatta. Mivel több támadási hullámot lett volna képes egyszerűen elsöpörni, a szövetséges főparancsnokság azonnali megsemmisítését rendelte el. A bevetés balszerencsével indult. Az erős szél miatt az ejtőernyősök nagy területre szóródtak szét. Terence Otway őrnagy a 9. királyi ejtőernyős osztag vezetője a bevetésre szánt emberek csak töredékét tudhatta maga körül, (750 helyett mindössze 150 katonát) ráadásul az idő is ellene dolgozott. Bármi áron megoldást kellett találnia az ütegek semlegesítésére a szövetséges támadás megindulása előtt. Az ütegeket óriási veszteségek árán ugyan elfoglalták, de mint kiderült, az ágyúk sokkal kisebb kaliberűek voltak, mint azt gondolták, és nem is jelentett volna veszélyt a szövetséges csapatokra.

őket észre, és kisebb célpontok. Ha viszont a tüzérség kiszúrja őket, akkor állítsd fel őket, és futás.

- Minden egységedre igaz, hogy amíg el nem érték a pontot, ahová küldted őket, eszük ágában nincs tüzelni, hiába lőnek rájuk. Ilyenkor azonnal add ki az állj parancsot, vagy jelöld meg kire vagy mire lőjenek.
- A harckocsik ellen felveheted a harcot a gyalogosaiddal is, de legyen közöttük néhány lángszórós és bazookás katona is. Arra viszont figyelj, hogy az ellenséges tankok mindig először a rájuk veszélyes katonákat lövik. Ha meg akarsz szerezni egy harckocsit, akkor csak lángszóróst küldj ellene, hogy kimelegítse a tankból a legénységet, és miután kiszálltak a lángszóróst hívd vissza, és küldd támadni a lövészeid, hogy a tank épségben maradjon. Gyakorlatilag minden eszköz és jármű elfoglalható, és ha van elég gyalogosod, főleg lövészek, akkor hatékonyan tudod a saját soraidban használni. Főleg a német tigrisekre utazz, mert nagy hasznát veszed a tűzerejüknek.
- Az elfoglalt eszközhöz azonnal küldd oda a javítókocsit, mert minden jármű sérült lesz, mire a legénység elhagyja. Ha nincs javítójárműved, akkor lehetőleg ne az első vonalban mozgasd azt az eszközt, mert az ellenség is látja melyikük a leginkább sérült, és azt fogja először lőni. Ez legyen számodra is az egyik harcmodor, hogy először a leginkább sérültekre zúdítasz össztüzet, hogy csökkenjen az ellenség tűzereje, ugyanis attól hogy egy eszköz sérült, még ugyanolyan hatékonyan osztja az áldást a nyakadba.
- Minden esetben próbálj meg az ellenség hátába kerülni. A géppuskafészek és a tüzérség hátrafelé nem tud tüzelni, a harckocsiknak hátul nincs géppuskájuk, és meglehetősen lomhán tudnak megfordulni. Ez alól kivétel a Flak-88-as üteg, amelynek - lévén elsősorban légvédelmi ágyú - 360 fokban körbefordul a lövege, ráadásul elég gyorsan.
- Ha egy beásott harckocsi mögé tudsz kerülni, a legénység néhány lövés után fejvesztve menekül belőle, őket pedig néhány géppisztolyos pillanatok alatt elintézi.
- A harckocsik hátuljában minden esetben ott virít a hovatartozását jelző zászló. Ez igen hasznos, ugyanis a harckocsik mint tudod, hátulról sokkal sebezhetőbbek, az ott lévő vékonyabb páncélzat miatt. Figyelj arra, hogy ha kiadod a mozgás parancsot, a járművek menetirányba fordulnak-e, ugyanis ha az új menetirányhoz 180 foknál többet kell fordulniuk, akkor inkább elkezdenek tolatni. Kissé viccesen néznek ki a tolató harckocsik támadás közben. Tehát mielőtt megindítod a támadást, jelöld ki az egész csoportot, és fordítsd őket egy irányba az erre szolgáló gombbal.
- Ha elfoglaltál egy zászlót, soha ne hagyd őrizetlenül, ugyanis az ellenség szeret visszaszettenkedni, és akár egy kósza gyalogos is vissza tudja szerezni. A zászló elvesztése a pálya újrakezdésével jár.

TUDTAD-E?

Ha lerombolod a templomot a harmadik küldetésben, majd felrobbantod egy utásszal, egy démont idézhetsz meg. Ehhez a romokból felcsillanó fényeket kell helyes sorrendben megpörkölnöd, és máris a csapataid mellé szegül a démon.

Röviden ennyit segítségképpen, és most lássuk a küldetéseket és néhány információt a teljesítésükhöz.

1. Pegasus híd

A már jól ismert francia csatorna fölött átívelő fémhidat, a Pegasus-hidat kell elfoglalni, három gyalogos egységgel. A csapatokat indítsd el három különböző irányban, úgy hogy a két szárnyon oldalba tudd támadni a hidat védő csapatokat. Foglald el a hídnál lévő 3 db Flak-88-as ágyút. Azokkal lődd a túlparton beásott egységeket, majd küldj át felderítőket. Ha a túlsó oldal hídfő állása felszabadult, küldd át a gyalogosaid az ott lévő lövészárkokba, és legalább két elfoglalt ágyút, hogy visszaverd a támadó német páncélosokat. A gyalogosaiddal sorban foglald el az épületeket, majd foglald el a túloldalon lévő német bázist.

2. Merville üteg

A tengerpartot védő bunkereket kell felrobbantani. Indulás után azonnal haladj balra a mezőn át, hogy össze tudd szedni a szétszóródott csapatokat. Menj oda a házhoz, ahol a helyi ellenállás egyik vezetőjével találkozol. A csapatod bontsd két kisebb egységre. Az egyikkel a bal szélen lopakodj át az úton, semmisítsd meg a lövészárkokban lapuló gyalogságot, majd kerülj a géppuskafészkek mögé. A másik csapattal lődd ki az érkező páncélozott jármű személyzetét, és foglald el. A maradék kószáló német gyalogosok leszedése után haladj a part felé. Találsz egy német parancsnoki kocsit, azt egy katonával vitesd oda az ellenállóhoz, és mikor odaért a házhoz, a katonát szállítsd ki belőle. A már összevont csapatoddal közelítsd meg a bunkereket, és a műszaki katonád mindegyiket

1944. június 6. 3 óra 15 perc

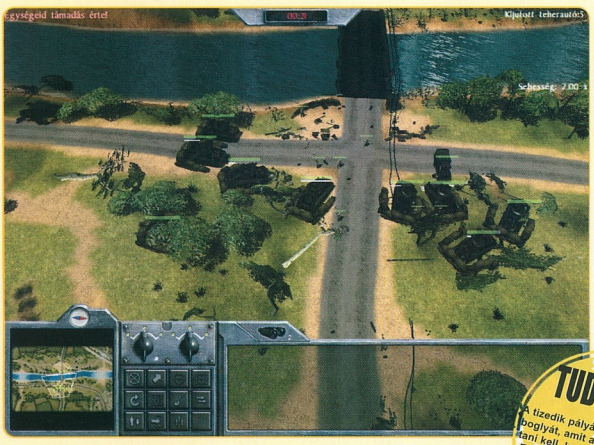
Ste-Mére Eglise

A Utah-partszakasz szárazföld felőli védelme a 82. amerikai légideszantnak lett a feladata. Az ejtőernyősök tisztában voltak vele, hogy kellemetlen útjuk lesz. Átélhetik június 6-át, melyet Rommel a leghosszabb napnak nevezett. Az ellenállással vállvetve harcolva, Edward Kraus őrnagynak kellett elfoglalnia Ste-Mére Eglise-t és a jelentős német utánpótlási vonalat képező hidat. Az elárasztott mezőkön, ellenséges járőrökkel körülvéve nem volt biztos a siker, sőt jól hangzott már az is, ha valaki sebesülés nélkül elhagyta a landolási zónát.

1944. június 6. 6 óra 30 perc

A leghosszabb nap

Mintegy ezer hajóágyú, és megszámlálhatatlan bombázó pusztítja éppen Omahát, a partraszállás első szakasza megkezdődött. A 116. század tisztjeként a feladat nem más, mint a Dog Red szektorban hídfőállás kiépítése, és a D3 kijáratot védő két erőd elleni támadás. A partraszálló csapatok ebben a szektorban a legjobb német csapatokkal, a 352-esekkel találták szemben magukat. A partraszállókat a németek halálos tűze fogadta, melyet a parti sávban elhelyezett úgynevezett Wiederstandnestekből zúdítottak a nyakukba. Ezekben a betonépítményekben 50, 75, 80 mm-es ágyúk, a fedett változatukból pedig géppuskák tudták közvetlenül a partot tűz alatt tartani. Ezek a védelmi részek sokkal nagyobb veszteségeket okoztak a partraszálló csapatoknak, mint a partvédelmi bunkerek. Az Omaha-parton az éjszakai bombázás, és tüzérségi előkészítés célt tévesztett, így a partraszálló egységek gyakorlatilag sértetlen partvédelmi erőkkel találták magukat szemben. Ennek volt köszönhető, hogy ezen a szakaszon voltak a legnagyobb (például az Utah-partszakaszhoz képest 17-szeres) veszteségek.



robbantsa fel. Közben kapsz egy kisebb gyalogos rohamot, de ha elfoglaltad az egyik Flak-88-at, és az embereid a páncélozott járműben ülnek, könnyedén visszavered.

3. Ste-Mére Eglise

Egy kisebb ellenállócsapattal kezdesz, akiknek meg kell jelölni a leszállóhelyet az érkező ejtőernyős csapatoknak. Az egyik ellenálló azonnal rohanjon oda a szirénához, és kapcsolja ki, majd ültesd be a javító járműbe, és lopasd el vele. A többiek addig induljanak el az úttól északra az erdőn, és a mocsáron át kihelyezni a jelzőfényeket. Ha sikerül legalább négy pontot elérni, akkor jönnek az ejtőernyősök. Közben a riasztót kikapcsoló ellenálló üljön be a bázison álló javító kocsiba, és vigye a többiek után. Amint megérkeznek az ejtőernyősök, szedd össze őket nagyobb csoportokba. Egy csapatot hagyj hátra a kőhíd északi hídfőjénél a páncéltörő ágyú mellett, egy másik csapat pedig foglalja el a kőhíd déli hídfőjénél a bunkert és az ágyúkat. Azokat vitesd át a túlpartra, mert a németek vissza akarják majd foglalni, és neked meg kell védened, amíg az erősítés meg nem érkezik. A maradék csapattal juss ki a város főterén álló templomhoz, hogy kiszabadítsd a műszaki katonákat. Velük el kell jutnod a vasúti híd hoz, hogy felrobbantsd, mielőtt odaér a vonat. A híd mellett egy harckocsi őrködik. Foglald el a város délkeleti részén telepített Flak-88-as ágyút, azzal ki tudod lőni a tankot, majd robbantsd fel a hidat. Ha ezzel végeztél, tisztítsd meg a város házait a benne lapuló gyalogságtól, majd koncentrálj a kőhíd védelmére, amíg az erősítés meg nem érkezik.

4. A leghosszabb nap

Bár ez a küldetés a hatalmas áldozatokkal járó partraszállásról szól, mégsem olyan nehéz, mint azt gondolnátok. A legfontosabb, hogy a gyalogsággal minél gyorsabban elérd az első védelmi vonalakat.

A rendelkezésre álló légi és tüzérségi támogatással ritkítsd meg a parthoz legközelebb lévő védelmi vonalakat, hogy az utászok nyugodtan felszedhessék az aknákat a harckocsik útjából. Ha tiszta a part és a feljáró, a csapatokat vondd össze, javítsd meg a sérült járműveket, a gyalogosokkal kezdd meg a nyomulást a szárazföld belseje felé. A műszakiakkal robbantsd fel a part mentén álló bunkereket, a harckocsikkal pedig kezdd el a parti sávot megtisztítani, hogy eljuthass a partszakasz távoli részén fészkelő védőállásokhoz. Ha elegendő páncélosod maradt és hagytál még légi támogatást, nem lesz nehéz dolgod.

5. Carentan

Egy kis városharc, házról házra. Az egyetlen útvonal, amerre menni tudsz a német gyalogosok és azok géppuskafészkeihez vezet. Egy csapattal közelíts lassan a sarok felé. Mikor észrevesznek, elkezdenek rohamozni, szedd le őket, majd küldj be néhány katonát a sarki házba, hogy leszedjék a géppuskásokat. Ezután egy dzsippel menj a város szélén lévő géppuskafészek mögé és foglald el. Az embereiddel haladj a városban házról házra, úgy biztonságban lesznek. A német bázis elfoglalásához minden házba be kell menned, mert lesz még néhány bujkáló katona. A pálya második részében a várostól nem messze települt tüzérséget kell kiiktatni. A kapott erősítést és a saját embereidet úgy oszd el két járműben, hogy egyforma erőkkel tudj a tüzérség hátába kerülni, majd egyszerre csapj le rájuk. Ha tudod, foglald el az ágyúkat, amelyekkel lőheted a lövészárkokban lapulókat, hogy a rohamozó gyalogságodnak kisebb legyen a vesztesége. A páncéltörős és a lángszórós katonákra vigyázz, mert a németek harckocsikkal fognak támadni hamarosan. Kapsz viszont előbb egy újabb erősítést. Ebből a csapatból egy kisebb egységet hagyj hátra a zászlónál, mert egy kóbor harckocsi megpróbálja majd elfoglalni. A többi csapatodat vissza kell verned a német páncélostámadást. Próbáld meg a lángszórósaid a harckocsik hátába küldeni, az erősítésként kapott tankjaiddal pedig szemből szóval tartani őket.

6. Cherbourg

A város kikötőjét és az ott lévő üzemanyagkészletet kell megszerezni. Az érkező csapataid előtt széles aknamező terpeszkedik, úgyhogy ne mozdulj a járművekkel, amíg a műszakiak neki nem láttak az átjáró-nyitásnak. Ahogy haladnak előre, állítsd csatarendbe a tankokat, hogy a városhoz vezető utat eltorlaszoló állásokat lőni tudd, különben lelövik az aknaszedőid. Amint tiszta az út, rohamozd meg a területet. A lángszórósaiddal próbálj meg néhány német tankot megszerezni, és

TUDTAD-E?

A tizedik pályán találsz egy szénabogolyát, amit alapesetben felgyújtani kell. Innen nem messze bujkál El Ifrit, az észak-afrikai ismerős. A beszélgetés monty pythoni fordulatokban bővelkedik majd...

1944. június 6. kora reggel

Carentan

Carentan városának elfoglalása életfontosságú a szövetséges tervek szempontjából, hiszen ez volt a partszakaszok megőrzésének a kulcsa. A 101. amerikai légideszant néhány szakasza Joseph „Bud" Harper ezredes vezetésével érkezett a területre. Küldetésük a németek lerohanása, az utánpótlási és kommunikációs vonalak elvágása volt, ezzel is időt nyerve a később érkező többi egységnek. A csapatok a városba érkezve csupán kisebb ellenállásba ütköztek, de hamarosan heves tüzérségi tűz zúdult a nyakukba a környező magaslatokról. A legheveseb támadást a híres 30-as számú dombról kapták, amelyet nagy veszteségekkel végül is az amerikai Shermanek foglaltak el.

1944. június 23. délután

Cherbourg

A szövetséges előrenyomuláshoz mindenáron szükség volt egy kikötőre. Cherbourg számított az egyetlen szóba jöhető célpontnak, azonban azt 40 ezer német katona és erődítmények védték. Joseph Lawton Collins őrnagy megkísérelte áttörni ezt a védelmet és felszabadítani a kikötőt, mielőtt a németek lerombolták a kikötő teljes infrastruktúráját.

1944. július 18. reggel

Caen

A kanadai motorizált egységekkel megerősített 2. brit hadsereg elérte Caen külső gyűrűjét nem sokkal a partraszállás után, de egy hónap kemény harcok kellettek a város elfoglalásához. A kiszámítható szövetséges támadásokat a németek könnyedén visszaverték. A válasz erre a Goodwood hadművelet lett, amely körbekerítette a német vonalakat. Sir Richard Nugent O'Connor a 7. brit páncélos hadosztály (a sivatagi patkányok) vezetőjének lett a feladata az Orne folyón való átkelés lehetővé tétele.

ültesd bele a teherautóról a lövészeket. Ügyelj az út bal oldalán, a dombtetőn lapuló ellenségre, és keresd meg a rögzített lövegeket, mert messziről lövik a csapataidat, igen hatékonyan. Ha elérted a kikötőt, kérj tüzérségi támogatást a kikötő területén garázdálkodó páncélosok nyakába, és hívd az ejtőernyősöket a hordórakás közelébe. Amint földet értek, a páncélosaiddal rohamozd meg a kikötő bejáratát, hogy a deszantosok el tudják foglalni az üzemanyagkészletet. Nyomulj be a rámpára, és lődd ki a még ott lévő harckocsikat.

7. Caen

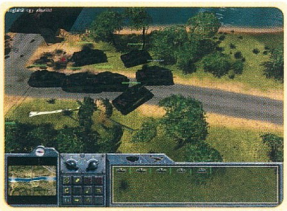
Egy konvoj áthaladását kell biztosítanod, és megvédeni a hidat, hogy a később érkező csapatok is tudják használni. Néhány harckocsit küldj át a gázlón (amely mellett állnak), és indulj el velük a folyó mentén. A többi harckocsival tisztítsd meg a hídfő környékét, majd menj tovább, és a következő gázlón küldj át néhányat, hogy gyorsan elfoglalják a vasútállomást, különben erősítést kapnak a németek. A túlparton lévő harckocsikkal kapd szét az ott tanyázó légvédelmi ágyúkat és azt a néhány tankot, hogy a bombázók baj nélkül megsemmisíthessék a közeli magaslaton települt nehéztüzérséget és a bunkereket. Ha a bombázók végeztek és tiszta az út, a teherautók elindulnak. Amint a konvoj áthaladt, foglalj tüzelőállást a híd mindkét oldalán, mert a németek hamarosan mindkét hídfőt támadni fogják. Állítsd a harckocsikat félkörbe, és ásasd be őket. Koncentrálj a déli területre, mert onnan fog a nagyobb támadóerő érkezni.

8. Saint Lo

A várost már elhagyták a németek, és a környező magaslatokat foglalták el a tüzérségükkel. Legelőször egy gépesített egységet küldj gyorsan a város tőled legtávolabbi pontjához, hogy megmentsd az ellenállókat, akiket a németek ki akarnak végezni. Ezután a főtéren lévő épületbe küldj be néhány lángszórót, hogy kifüstöljék az ott örködő harckocsit. Miután elfoglaltad a zászlót, hagyj hátra némi védelmet mellette, mert megpróbálják majd néhány gyengébb rohammal visszafoglalni. Az első magaslathoz vezető aszfaltúton lesz némi aknamező, melyet szedess fel az utászokkal. A magaslatokat nem lesz különösebben nehéz feladat bevenni, mindössze a beásott harckocsik közé kell bejutni minél gyorsabban. Egy rohammal nem tudod majd bevenni a magaslatokat, viszont fogsz kapni többször erősítést, így minden rohamhoz lesz elegendő tüzerőd, hogy kellőképpen meggyengítsd a védőket.

9. Cobra hadművelet

Két harccsoportot kapsz a feladatra. A bal szárny akadálytalanul tud eljutni a hozzá közelebb lévő bázishoz, mindössze arra figyelj, hogy ne a földúton haladj, hanem a töle balra levő fennsíkon, ugyanis az út alá van aknázva, ráadásul a bázis bejáratát őrző tüzérség messziről ki tudja lőni a harckocsijaidat. A csapatban lévő lángszórós harckocsi segítségével el tudsz foglalni néhány német tankot, amelyek később még jó szolgálatot tehetnek.
A jobb szárny egy aknamezőbe fog ütközni, így indulás előtt állíts az élre egy utászt, hogy



megtisztítsa az utat. Ne engedd, hogy szabadon kószáljon, mert betévedhet a bunkerek hatósugarába, és ha lelövik, nem lesz kivel az aknákat felszedni. A bal szárny erőivel foglald el a kisebb bázisokat, amíg a jobb szárny előtt megnyílik az út. Nincs semmi komoly védelem egyik helyen sem, viszont minden elfoglalt zászlónál hátra kell hagyni védelmet, mert egy kósza gyalogos is vissza tudja foglalni, és akkor vesztettél. Mikor tiszta a terep, és már csak a középen lévő erőd van hátra, két irányból egyszerre támadj, hogy megoszd a védelem erőit. Csalogasd ki a tüzérség oltalma alól a harckocsikat, és próbálj meg legalább egy Tigrist elfoglalni, mert annak a lövegével el tudod intézni veszteség nélkül a tüzérséget.

10. Blue Coat hadművelet

Egy szűk szoros előtt torpan meg a támadóerőd. Mielőtt továbbindulsz, küldj fel a jobbra eső hegyoldalon két mesterlövészt, akikkel le tudod szedni a magaslaton beásott Flak-88-as ágyúk kezelőit, így azokat később használni tudod. Útközben keresstesd meg velük a sebesült ellenállót, aki mielőtt kileheli a lelkét, elárul néhány titkot. Ugyanott küldj fel legalább egy műszaki katonát, és keresd meg az egyik völgyben a farakást. Ezt kell majd felrobbantani, hogy jelzőfénnyel értesítsd a bombázókat, mert nélkülük a hegytetőn tanyázó nehéztüzérség miatt meg sem tudod közelíteni a magaslatot, ahová fel kell jutnod, hogy elfoglald a rádióállomást. Miután a mesterlövészek megtisztították a fennsíkot, rohamozd meg a szurdok bejáratát, foglald el a zászlót, az ott lévő páncéltörő ágyút vedd birtokba, és állítsd tüzelőállásba. A vontatókkal

1944. július 18. dél

1944. július 27. délután

Saint Lo

Három hete nem történt komolyabb csatározás Normandiában. A pihentebb amerikai csapatokon a sor, hogy a Goodwood tervet továbbvigyék, és folytassák a Cobra hadműveletet. Saint Lo dombos környékét meg kell tisztítani a Német csapatoktól. Charles Hunter Gerhardt vezérezredes embereire várt a feladat, hogy a várost és a környező magaslatokat biztosítsák. A Cobra hadműveletben 1500 bombázó több mint 3300 tonna bombát dobott az ellenséges állásokra. Ezután 380 könnyűbombázó 650 tonna robbanó- és repeszbombát és 200 tonna napalmot dobott le erre az 5x2 kilométeres területre.

A Cobra hadművelet

A sövények közötti kiegyenlített harcok a végéhez közelednek, a szövetségesek 3000 repülőgépének hála a Cobra hadművelet szerencsésen halad, a kitörés Párizs irányába megindult. A bombázások következtében a németek megzavarodtak, és lassan megfutamodtak. A szövetségeseknek most már van helyük a mozgásra, azonban gyorsan kell cselekedni és addig üldözni a németeket, ameddig lehetséges. A több helyen áttört német vonalak előrevetítették a német védelem várható teljes összeomlását.

Egy kis gyalogológia

Felderítő
A harctéri siker egyik legfontosabb eleme az információ megszerzése. A II. világháborúban a felderítés kockázatos feladatát mozgékony kisebb egységek látták el, melyek az ellenséges vonalak közelében, néha azok mögött dolgoztak. Elvben kerülniük kellett a harcot, gyakran összecsaptak viszont az ellenség hasonló rendeltetésű csapataival.

Utász
A legkevésbé irigyelt harctéri tevékenységek közé tartozott az aknamentesítés. Az utászoknak többnyire ellenséges tűzben, részben vagy egészben fedezet nélkül kellett semlegesíteniük az előrenyomulás útját elzáró aknamezőket. Önvédelmi Enfield MkII revolverükkel alkalmatlanok tűzharcra, közreműködésük azonban nélkülözhetetlen része a szövetséges háborús erőfeszítéseknek.

Bazooka és a PIAT
A Bazooka megjelenése előtt nem igazán állt a szövetségesek rendelkezésére hatékony tankelhárító fegyver. Az első HEAT (High Explosive Anti-tank) rendszert az amerikai hadseregnél rendszeresítették az 1942-es év során. Ezután nemsokkal jelent meg az angolok PIAT-ja, amit elsőként 1943-ban használtak a britek Szicília lerohanásakor, és 1950-ig maradt rendszerben a Brit Nemzetközösség országaiban. A rövid lőtávolság miatt használatuk nagyon veszélyes volt, viszont mégis létfontosságúnak bizonyultak.

Lángszóró
Kevés kegyetlenebb kézifegyvert alkotott az emberiség a lángszórónál: a tűz pusztító ereje mindent elemészt. A korai lángszórót legtöbbször az ellenség erődített állásai ellen, rejtőző gyalogság kifüstölésére használták, de utcai harcokban is remekül bevált. A lángszórós nem tartozik a mozgékony egységek közé, ezért ajánlatos a számára megfelelő fedezetet biztosítani.

Gépfegyveres
A harcmezőn a pontos célzást lehetővé tévő puskáknál is hatékonyabbnak bizonyultak a nagy tűzgyorsaságú géppisztolyok: bár lőtávolságuk kisebb, sorozatokkal egyszerre több ellenfél is ártalmatlanná tehető. A szövetséges katonákat Thomson géppisztollyal szerelték fel, melyet a 20-as évek óta sikerrel használtak az Újvilág gengszterei. A nehezen gyártható, drága darab elsősorban az ellenséges gyalogság ellen volt sikeres. Páncélozott járművekben nem sok kárt tehetett, az ellenséges bunkerek, épületek megrohamozásakor, és utcai harcokban azonban szinte nélkülözhetetlennek bizonyult.

Mesterlövész
A mesterlövészek elől nem volt menekvés. A távoli ellenséges állások felől még viszonylag csendes napokon is sűrűn érkeztek jól irányzott lövedékek. Az amerikai mesterlövészek általi használt M73BI távcsővel ellátott Springfield MI9403A4 puska hozzáértő kézben biztosan ölő fegyver, használói pedig különösen veszélyes ellenfelek, hisz rendszerint jókora távolságból, jól álcázva és majdhogynem sérthetetlenül teszik a dolgukat. A Springfield puskákkal 550 méterig lehetett pontosan lőni, így nem csoda, hogy a következő 30 évben is szívesen használták.

hozass le a fennsíkról annyi löveget, amennyit csak el tudsz látni személyzettel, mert több hullámban megpróbálják majd visszafoglalni a zászlót. Ahogy haladsz előre, figyelj a sövényekre, mert többnyire minden sarokban Flak-88-as ágyú lesi leendő áldozatát. Ahogy közeledsz a hegytetőhöz vezető úthoz, egyre hevesebb páncélos-rohammal próbálnak majd megállítani. Figyelj arra, hogy folyamatosan összpontosítsd tüzedet az érkező harckocsikra, és a javítókocsi állandóan a közelben legyen. A hegytetőre vezető út elérése után állj meg, amíg a bombázók elintézik a tüzérséget. Ezután indíts el magad előtt néhány műszaki katonát, mert az út rendesen alá van aknázva. A hegytetőn lévő bázison a rádióállomást harckocsik, és néhány rögzített löveg őrzi, melyeket egy heves és gyors rohammal tudsz csak elintézni.

11. Mortaini ellentámadás

Két hidat kell megvédened, illetve meg kell semmisíteni a túlparton lévő védőket. A jobb oldali hidat nem őrzik, viszont folyamatosan megpróbál rajta átjönni az ellenség. A bal oldali hídon jóval kisebb a mozgás, azon viszont te nem tudsz átmenni, mivel a túlparton beástak két Tigrist, némi tüzérséget és rögzített lövegeket, melyek ágyúi tisztes távolságban tartanak mindenkit. Próbáld tartani a hídfőt, amíg a híd fel nem robban. Ehhez folyamatosan kapod az utánpótlást, harckocsikat és gyalogságot vegyesen. Amikor felrobban a jobb oldali híd, minden erőd összpontosítsd a másik hídhoz, vidd át rajta az erőidet, és kezdd el rohamozni a beásott védelmet. A hídhoz vezető utat aknázd alá a völgyben, hogy az onnan érkező harckocsikat megállítsd. Ha ügyes vagy, és el tudsz foglalni egy Tigrist, azt azonnal vitesd át a túlpartra és állítsd be a javítóműhelybe. Ennek a segítségével már könnyedén visszaversz minden támadást, és fel tudod venni a harcot a hídfőnél beásott harckocsik ellen. A folyópart mellett vezető úttól északra lévő hegyen keresztül vezet egy ösvény, amelyen gyalogosokat tudsz küldeni a hídfőt védő erők hátába. Útközben megtalálod a lelőtt felderítőgép pilótáját, akit küldj hátra a bázisodra. Ha sikerül velük eljutni a beásott tankok mögé, ki tudják ugrasztani belőle a személyzetet, és el tudod azokat is foglalni.

12. Falaise-i zsák

Mindkét csapatod előtt aknamező, úgyhogy mindenképpen először az utászok kapják a feladatot. A hegytetőn álló antennát bombázd le nyugodtan, hogy kezdésként megmutasd, ki itt a főnök. A beásott lengyel csapat előtt kezdd el megisztítani a terepet, de óvatosan, mert a tüzérség is látja az aknaszedést, és nem fogja annyiban hagyni. A másik csapattal fordulj jobbra, és menj egyenesen a szurdok bejáratához. Itt is szedesd fel az aknákat, legalább annyit, hogy egy oszlopban át tudj haladni. Juss ki a műúthoz, és küldj fel a hegyoldalra vezető úton néhány tankot, hogy kilőjék az ott tanyázó rögzített lövegeket, hogy a lengyel csapat előtt a műszakiak be tudják fejezni az aknák felszedését. Az északi szektorba érkező erősítésel együtt, így már a lengyelek harckocsijai meg tudják rohamozni az előttük beásott német haderőket, majd kijutni a műúthoz. A két csapat erőit egyesítve állíts fel védelmet az úton, hogy az érkező menekülő csapatokat meg tudd állítani, és vissza tudd verni a támadásukat.

TIPP!
A tizenegyes pályán mentsd meg William Van der Bergelt, mert a soron következő küldetésben jó pár feldereitégységgel segít majd ki.

Igaz, hogy nem túl hosszú a játék, és aki elég elszánt, az egy hétvégén végig tudja játszani mind a 12 küldetést, de javaslom, törekedjetek a tökéletességre, és arra, hogy minél kisebb veszteségekkel teljesítsétek a feladatokat. Ha úgy érzitek, lehetett volna jobb, hát bátran kattintsatok az újrajátszás gombra. Jó szórakozást, és ha kell egy kis segítség még ezek után is, írjatok bátran.

Clemi

1944. augusztus 7. hajnal

A Bluecoat hadművelet

A Cobra hadművelet által okozott fejetlenséget kihasználva a britek is elkezdték saját áttörési kísérletüket, Bluecoat fedőnéven. A Pincon-hegy erődje ellen a Királyi XXX. és VIII. hadtest csapatai indultak el. Az eredeti terv szerint a két hadtestnek a hegy lábánál kellett volna találkoznia, azonban a XXX. hadtestet vezető Brian G. Horrock ezredes nem várta be a többi csapatot, a meglepetés erejét kihasználva egyedül látott akcióhoz. Hirtelen Normandia egyik legvéresebb csatájában találta magát.

1944. augusztus 7. hajnal

Mortaini ellentámadás

A Cobra és a Bluecoat hadművelet igazán nehéz helyzetbe hozta a Reichet. A szövetségesek két hét alatt több területet szereztek, mint június óta összesen. A németek tarsolyában azonban volt még adu: a Lüttich hadműveletel kívánták elvágni Patton utánpótlási vonalát. Az éjfélkor indított támadás meglepte az amerikai csapatokat. Most rajtuk volt a sor, hogy a lehető legtovább kitartva védekezzenek az utánpótlás megérkeztéig.

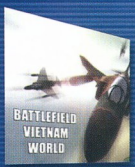
1944. augusztus 20. reggel

A Falaise-i zsák

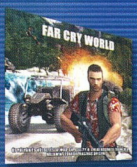
A Lüttich hadművelet sikertelensége nagy hatással volt a normandiai csata végkimenetelére. Hitler kockáztatott, és vesztett. Az amerikaiak délről és nyugatról, míg a britek, kanadaiak, lengyelek északnyugatról próbálták bekeríteni a németeket. A zsák szája Argentan és Falaise között egyre keskenyedett. Az újonnan kinevezett amerikai Maurice Rose vezérezredes feladata volt, hogy a kanadai és a lengyel hadosztályokkal együtt bezárja a zsákot.

THE WORLD SOROZAT

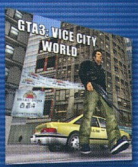
A VÁLOGATÁSOKBAN KIEGÉSZÍTŐK, PÁLYÁK, EDITOROK ÉS MODOK TALÁLHATÓK A JÁTÉKOKHOZ!



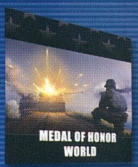
BF VIETNAM WORLD



FAR CRY WORLD [2 CD]



GTA3: VC WORLD



MOHAA WORLD

JÁTÉK MAGYARÍTÁS
(FRISSÍTETT)

TOVÁBBI KIADVÁNYOK: BF 1942 WORLD - CALL OF DUTY WORLD
THE SIMS WORLD - SETTLERS IV WORLD - WARCRAFT III WORLD
UNREAL WORLD [2 CD] - HALF-LIFE WORLD [2 CD] - JÁTÉKKÉSZÍTÉS
RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN WORLD

MEGRENDELHETŐ:
CD GAMES - 1325 Bp., Pf. 214 - cdgames@cdgames.hu
RÉSZLETES INFORMÁCIÓ: WWW.CDGAMES.HU

1 CD-s kiadványok: 899 Ft - 2 CD-s kiadványok: 1799 Ft

commodore
ATARI
sinclair
Apple
ENTERPRISE COMPUTERS
MSX
microbee
DRAGON
AMSTRAD
exelvision
MATTEL ELECTRONICS
TANDY RADIO SHACK LIMITED
apricot
PHILIPS
Panasonic
TIMEX sinclair

RETRO géptulajdonosok figyelem!

A PC.GAMES szerkesztősége keres nem használt, kallódó 8 bites és 16 bites régi számítógépeket. Érdekel minket minden Commodore, Atari, Sinclair, Apple típus, de bármilyen más régi gépet is szívesen látnánk alakuló gyűjteményünkben. Ha meg szeretnéd menteni ezeket a gépeket, perifériákat, akkor jelentkezz a retro@pc.games.hu címen!

Ugyanide írhatsz, ha régi konzol gépedet, vagy eredeti konzolos játékaidat meguntad, mert ilyeneket is keresünk!

SHELLSHOCK: NAM '67

A Huey-nak becézett helikopter vígan kerepelt, a maga nyugodt, de dobhártyaszaggató módján. Short Timer, Monty és én is azt hittük, hogy az egy évnyi küzdelem, és kemény próbatétel után végre hazatérhetünk. Ekkor bukkant elő egy civil ruhába öltözött vietkong, és a rizsföld kellős közepéről egy RPG-vel telibe találta a gép farkát. Túléltük, de a vietnámiak hadifoglyának lenni talán még a halálnál is rosszabb…

A ShellShock: Nam '67 úgy ért engem, mint derült égből a villámcsapás: idén februárban jelentették be, hogy még a nyáron megjelenik, és szállítani fogja az ultimét, eredeti, cenzúrázatlan vietnámi hangulatot. A játék el is készült időben, ám az Eidos különböző pénzügyi megfontolásai áldozatául esve a júniusi megjelenést szeptemberre cserélte. Hiába, az uborka és strandszezon elején mégsem olyan szerencsés játékot kiadni - meg aztán nem is lehet vele annyit kaszálni… Be kell vallanom, hogy egyáltalán nem kísértem figyelemmel a program körül zajló mi-

zériát, mert a róla szóló hírek alapján nem láttam benne semmi innovatívat, csak egy újabb süternek gondoltam, mely nem változtat meg semmit az égadta világon. Az a furcsa, hogy részben igazam volt, mégsem tudom lehúzni a ShellShockot. Igaz, hogy nem sok újítás van benne, és hogy nem változtat meg semmit a TPS-ek világában, még csak vietnámi történelemleckének sem mondható, mivel fiktív eseményeken alapul, nagyon rövid játékideje van, de mégis egy szerethető kis egésszé áll össze ez a kupac „negatív" dolog. Egész egyszerűen azért, mert jól esik játszani vele. Nincsenek frusztráló kis göröngyök, sem agyonbonyolított játékmenet. Sőt, olyan egyszerű, hogy a kezdők is bátran leülhetnek elé, és különösebb nehézségek nélkül végig is szaladhatnak rajta.

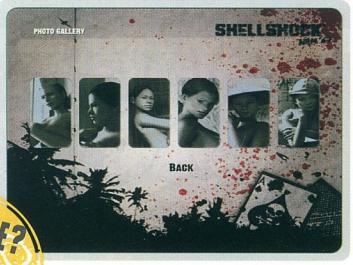
Amit ígértek a készítők, hogy visszahozza a vietnámi háború igazi hangulatát, szerintem maximálisan teljesült, játékban még így nem szerepelt ez a konfliktus (mondom ezt úgy, hogy a háborúhoz legközelebb a „Szakasz" és az „Apokalipszis Most" című filmekkel kerültem). Nem vágták ki a káromkodásokat, nem látunk lépten-nyomon napnyugtában lengedező amerikai zászlókat, és bizony a csapatunk tagjai - akik szinte a testvéreinkké válnak - sem élik túl az összes bevetést. Ugyanakkor szerepel a nem olyan sötét oldala is a háborúnak. Mindig is lehetett hallani pletykákat, és tényeket az amerikai katonák és a vietnámi drogok kapcsolatáról. Ezeket most át is élhetjük. Vehetünk különféle bogyókat, amelyek vagy gyorsítják katonánk sebességét, vagy pedig lassítják a kezünk remegését, így jobban célzunk a segítségükkel (ez különösen jól jön a távcsöves puska hatékony használatához). A másik naposabb oldal, a pár dögcéduláért cserébe megkapható vietnámi lányok képében mutatkozik meg. A GTA3 módjára be lehet őket vinni a sátorba, hogy eltöltsünk a bevetések között egy-egy pásztorórát.

Mivel végigjátszottam a PS2-es és a PC-s verziót is, így „bátran" kijelenthetem, hogy a számítógépünkön sem kapunk szebb grafikát, mint a Sony konzolján. A magasabb felbontás alapdolog, de ezen kívül minden ugyanolyan. A textúrák, a (borzasztóan kicsi) látótávolság, a fényeffektek, szinte minden. Cserébe viszont nagyon gyors, és nincs eltúlzottan nagy gépigénye, ugyanakkor helyenként kifejezetten jól néz ki. Nem a legszebb játék, de valahogy illik a megjelenése a vietnámi háború nyirkos dzsungelhangulatához. Mindent összevetve kapunk egy cirka 8-9 órás játékidőt (a program szerint ez tisztán 4 és fél óra volt, de ebben nincs benne az újrakezdés, betöltés, stb…), egy közepes, néha jó grafikát, de ami a legfontosabb: hamisítatlan vietnámi háborús feelinget. Egyszerű, mégis szórakoztató, indulataink levezetésére, könnyed kikapcsolódásra tökéletes.

Most pedig térjünk rá a részletes végigjátszásra!

First Kill

Megérkezünk zöldfülűként Vietnámba. Az 1967-es év elején járunk, pontosan azután, hogy önkéntes jelentkezésünk óta elvégeztük az alapkiképzést. Természetesen annak rendje és módja szerint már akkor elindítanak minket az első bevetésünkre, mikor még csak zoknit sem cseréltünk (Dan hadnagy is megmondta a Forrest Gumpban, milyen fontos a tiszta hadizokni…). Tehát mikor átvesszük az irányítást, forgolódjunk ösz-

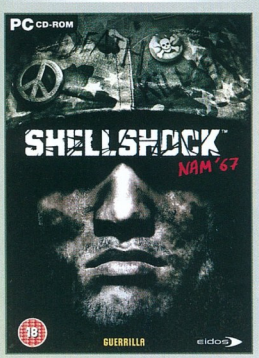


sze-vissza, szokjunk hozzá a dolgok vietnámi menetéhez. Nyugodtan teszteljük fegyvereinket a bajtársainkon, szerencsére ők halhatatlanok. Természetesen a szoktatás közben figyeljünk oda arra, hogy milyen parancsokat osztogat a felettesünk. Induljunk el a többi katona után. 40 métert haladva már meghalljuk az első lövéseket. A vízhez egyelőre még ne menjünk le, ugyanis a tüzérségünk támad. Ezután megrohamozhatjuk őket teljes erőnkből. Tovább az ösvényen, a támadó erők elől pedig bújjunk a kövek mögé. Egy kisebb tisztáshoz érve meglátjuk, hogy nők is harcolnak a VC-k oldalán, ne kíméljük őket. Haladjunk tovább, keressünk fedezéket, mert szemből egy géppuskafészek tüzel. Módszeresen bujkálva, majd sprintelve iktassuk ki. Irány az alagút a fészek mögött. Lesznek bent páran, de mi csak robbantsuk be egy C4-essel. Rohanjunk vissza a szabadba, majd az árkok végében lévő alagútrendszert is intézzük el az előbb ismertetett módon, útközben pedig lőjünk szét mindenkit, aki él és mozog. A bumm helyszínétől menjünk hátrébb egy helyiséggel és kapaszkodjunk fel a létrán. Kövessük a rétig az alagu-

TUDTAD-E?

A vietnámi háború után a Fülöp Szigetek, Indonézia, Thaiföld, Malajzia és Szingapúr is sikeresen kizárta a kommunizmust az országból.

- **CD Link:** Video, Screensaver, Fan Site Kit
- **Fejlesztő:** Guerilla
- **Kiadó:** Eidos Interactive
- **Megjelenés:** 2004. szeptember 3.
- **Kategória:** Akció
- **Honlap:** www.shellshockgame.com



tat. Vigyázat, mert balra egy picike géppuskafészek nehezíti majd a dolgunkat. Miután megöltünk mindenkit, az árkok mentén haladjunk tovább. Megjön a különleges alakulat is végre. Négy piros pötty tűnik fel a radaron. Az irány adott, mindössze annyi a teendőnk, hogy odaballagunk mindegyikhez és kiiktatjuk őket. Pontosítva a dolgokon: fel kell robbantani az üzemanyagkészletet, a két légvédelmi üteget, és ki kell szabadítanunk az amerikai hadifoglyokat. Mondanom sem kell, hogy ha útközben úgy érezzük, hogy túl sok körülöttünk a vietnámi katona, nyugodt szívvel ritkítsuk őket. Rövid átvezető animáció után visszakerülünk a bázisra. Most beszélgethetünk a többi katonával, hallgathatjuk a tábori rádiót, gyakorolhatunk a lőtéren, stb. (18 éven aluliak most ugorjanak a következő pálya leírásához)… Ja, a tábor külterületén igénybe vehetünk - bizonyos ellenszolgáltatásért cserébe - (pénzért…) khm… szexuális szolgáltatásokat (a játékban a pénzt a megölt katonák dögcédulái jelképezik, úgyhogy szedjük össze őket).

Hearts and Minds

1967. február: A nem éppen finomkodásáról híres Diem tábornok az embereit egy ártatlan, barátságos falura uszította rá. Azt a feladatot szánták nekünk a fejesek, hogy tisztítsuk meg a kis települést. Megérkezünk a közeli erdőbe. Figyeljük meg a kis ágakból kirakott alakzatot: ez a vietkongok általános jele arra, hogy a közelben rejtett csapda van elhelyezve. Jegyezzük meg ezt a kis formációt, mert még rengetegszer fogunk találkozni vele a játékban. Sajnos az előttünk haladó katona figyelmetlen volt… A kis tavacska után az ösvényen lesz is egy kis drót, vigyük rá a kurzort, és ha megjelenik az ikon, hatástalanítsuk. A kissé értelmetlennek tűnő minta használható segítségül. Az iránybillentyűket kell olyan sorrendben leütnünk meghatározott idő alatt, ahogy azt az ábrán láthatjuk. Belejöttök pár csapda után. Folytassuk utunk. Le is rohannak minket gyorsan. Egy magaslatról támadnak majd, és az ösvény végéről egyaránt. Maradjunk az ösvényen, hatástalanítsuk a csapdát, és semlegesítsük az ellenállást. A következő csapdát is iktassuk ki, majd menjünk tovább. Kezdjünk el nagyon figyelni mikor a teraszos elrendezésű rizsföldre érünk, ugyanis csapda vár ránk. Keressünk egy jó helyet, hasaljunk be az egyik rizstermesztő „pocsolyába". Innen szépen vadásszunk le mindenkit. Miután ezzel is megvagyunk, irány a falucska. Itt megkapjuk a következő parancsot: tereljünk minden lakost a „főtérre", és keressük meg az elrejtett fegyvereket. Három lakost kell odaküldenünk a többiekhez, és négy darab szénakazalt kell felgyújtanunk, ugyanis ezek alatt vannak az eldugott puskák. Vegyünk is fel egy, a saját fegyverünknél hatékonyabb AK-47-es gépfegyvert. Emlékezzünk a nagy, cölöpös ház mögötti boglyára, még fontos lesz. Most pedig induljunk el az ettől az épülettől jobbra lévő ösvényen. Csak óvatosan, a vietkongok minden létező helyre tudnak egy kis csapdát rejteni… Hatástalanítsuk, utána pedig készüljünk fel egy kis csetepatéra. Nem túl sok, ám nagyon jó rejtekhellyel büszkélkedhető ellenséges katona vár minket. Az AK-47-essel semmi gondot nem okozhatnak nekünk ezek a fickók. Egy épületet őriztek, míg éltek, így sétáljunk oda. Ebben a kis bódéban tartották fogva azt a katonai újságírót, akit mi voltunk szívesek megmenteni. Küldetés teljesítve, visszakerülünk a bázisra. Megint barangolhatunk, beszélgethetünk, vagy felkereshetjük Dillon-t, aki némi „pénzért" képeslapokat ad nekünk (ezek felelhetők lesznek a galériában), esetleg vásárolhatunk tőle pár fajta „tudatmódosító" szert is.

TUDTAD-E?

Az iraki háború eddigi költségeiből 43 évig lehetett volna biztosítani a fejlődő országok lakosainak az alapvető védőoltásait.

Fort Assault

1967. március: Foglyul ejtettek egy egységet járőrözés során, és a régi erődben őrzik őket. Ki kell szabadítanunk az alakulatot, és erősítést kell nyújtanunk a Bravo 2-es osztagnak. Induljunk el az ösvény irányába, és segítsünk a keresztтűzbe került bajtársainkon. Ezután menjünk tovább a csapáson, de vigyázat, mert körülbelül 20 méter után még a bokrok mögül is vietkongok ugranak majd elő. Haladjunk az úton, majd mikor elérünk a Checkpointhoz, forduljunk balra, a víz és a helikopter-roncs felé. Itt lesz pár VC, ne bánjunk velük kesztyűs kézzel. Egy darab géppuskafészket telepítettek a tavacska túloldalára, de nem lesz nehéz leszedni, ha lehasalunk a dombra, és úgy küldjük neki az ólomsorozatot. Eme tüzér kiiktatása után menjünk a lövések irányába. Jobbra egy kis völgyszerűségben pár nagyon mogorva vietnámi bújik meg, akik csak arra várnak, hogy egy gránáttal, vagy

egy szépen célzott sorozattal megadjuk, ami jár nekik. Ha meghaltak, ideje hogy bekeményítsünk. A dombról - amely a géppuskafészek fölé magaslott - kiderül, hogy egy bunker, és kíméletlenül ontja az áldást a bajtársainkra. Egyetlen egy, szépen és ívesen elhajított gránáttal füstöljük ki. Ezután taktikusan, sziklától szikláig sprintelve rohanjunk át a túloldalra. Láthatjuk, hogy ott fent még egy felrobbantásra váró géppityu van. Manőverezzünk alá, és dobjuk fel a robbanó csomagot. Még egyet le kell kapcsolnunk, de szerencsére ez előttünk van, pontosan egy dobásnyira. Az „Objective" feliratról könnyen beazonosíthatjuk. Itt át is mehetünk a blokád mögé. Az animáció után menjünk északnak, a robbanások után lőjük ki azt a pár VC-t. Innen leérünk a völgybe. Várjuk meg, míg lemegy a napalmtámadás, utána rohanjunk le, és egy jó pozícióból lőjük őket. A két géppuskafészek közti szorosból, ahonnan kisorjázunk, nyílik két földalatti járat. Nekünk a bal oldaliba kell lemennünk, és a két alagutat C4-essel berobbantanunk. Nem nehéz, csak óvatosan mászkáljunk, mert minden sarok mögül előugorhat egy ellenség. Ezután vissza oda, ahonnan bejöttünk. A hágó végében

egy lövész van, őt kell kilőnünk annak érdekében, hogy a mérnökünk fel tudja robbantani az útakadályt. A bummot követően szabad lesz az ösvény, ezt ünnepeljük meg a követésével. Az erőd előtt lesz pár vietkong, úgyhogy sipirc a jobb oldalon lévő sziklacsoport mögé, innen kilőhetjük mindet akadály nélkül. Most mehet a mérnök robbantani. Igen ám, de kilövik, úgyhogy szedjük el tőle a C4-est, és robbantsuk fel a kaput. Az erődben két feladatunk lesz: ki kell szabadítanunk a hadifoglyokat, és el kell emelnünk a vietkongok dokumentumait. Két tanácsom van az erődhöz: először a dokumentumokat markoljuk fel, és alaposan jegyezzétek meg a hadifogolyokhoz vezető utat! Az amerikai rabokhoz vezető út: először fel kell menni az erőd első emeletére, majd a jobb oldali körfolyosóról nyílik egy szoba. Innen egy létrán le lehet jutni az alagsorba. Négy darab élő embert kell megtalálnunk. Az ellenállás mértéke itt lent közepes. Miután elértünk az utolsóhoz, megtudjuk, hogy alá van aknázva az egész pince, úgyhogy két percünk van kijutni az erődből. Ugye megjegyeztétek az ide vezető utat?! Na, sipirc visszafelé. Most nem kerülünk vissza a bázisra, itt maradunk éjszakára.

Nightwatch

1967. március: Éjszaka van, esik az eső, őrségben vagyunk, és még a vietkongok is megpróbálják visszafoglalni az erődöt. Nem éppen rózsás a helyzet… Huppanjunk a rögzített gépfegyver mögé, és minden feltűnő katonát lőjünk le. Három, vagy négy hullámban özönlenek majd, jó célzással és egy kis szerencsével akár élve is megúszhatjuk. Miután lezajlott a lövöldözés, és a parancsnok elkiáltja magát, hogy „mortars", azonnal hátráljunk a fegyvertől, mert az ellenséges tüzérség akcióba lendült. Gyorsan, fel a lépcsőkön. Menjünk fel az emeleten lévő körfolyosóra, és szaladjunk az erőd másik végében lévő helyiségbe, ahol a

rádió van. Az animáció után elvileg az lenne a feladatunk, hogy védjük meg a masinát, de ezt a feladatot ellátják a többiek is, mi menjünk ki a karzatra, és a távcsöves puskával lőjük halomra az érkező vietkongokat. Egy idő után elérkezünk a Checkpointhoz. Ekkor új feladatunk lesz: meg kell ölnünk az RPG-s ellenségeket. Négy darab van belőlük, és ha nem halnak meg, akkor a helikopter nem tud segítségünkre szállni. Kettő lesz az erőd két bástyájánál, kettő pedig állandóan mozgásban van, én még nem találtam meg őket kétszer ugyanazon a helyen. Ha megöltük őket, akkor a kommandósok leszállnak, és asszisztálnak majd nekünk az ellenség kiirtásához. A pálya után szembesülünk a veszteségekkel, ám felfigyelt csapatunkra a különleges alakulat vezére, ezért egy apró kis feladatuk van a számunkra. Ha sikerül, bevesznek minket a buliba, ha nem, nos, az a biztos halálunkat jelenti. Amennyiben bekerülünk, úgy jól járunk, mert itt minden más egységnél több N&N-t kapunk. Ez - mint felvilágosított az egyik kommandós - Nőt és Narkót jelent. Azt hiszem, ez a játék cenzúramentesen hozza vissza a valódi vietnámi hangulatot… Amennyiben kibeszélgettük magunkat, ballagjunk oda Ramirez őrmesterhez, hogy elkezdhessük a következő missziót.

Getting Special

1967. április: Nos, hivatalosan ez egy olyan pálya, ahol szépen, csendben, végig kéne lopakodnunk. A helyzet az, hogy ez nekem egyik végigjátszásom alkalmával sem vált be. Elvileg hatalmas nehézségekbe ütközünk, ha felfedjük magunkat, de én azt mondom, nyugodtan próbáljuk Rambo módjára elrendezni a dolgokat, mivel így sokkal egyszerűbb. Arra kell figyelni, hogy amikor sokan jönnek, találjunk egy olyan pozíciót, ahonnan kényelmesen és kockázatmentesen levadászhatjuk őket. Az előzetes tanácsok követően csapjunk bele a lecsóba! Az előttünk álló katonát még simán le tudjuk gyilkolni a későbbiekben, és el is vehetjük tőle az AK-47-est. Ne a parton menjünk, mert ott egész durva ellenállással találnánk szemben magunkat, hanem a kis ösvényen induljunk el balra, és hatástalanítsuk a bombát is. A csapás végén, a kövek előtt pózoló vietkongot késsel is elintézhetjük, majd induljunk tovább abba az irányba, amerre ő nézett halála előtt. Nem sok idő múlva elérünk egy gyönyörű kis kitaposott utacskához, melyre forduljunk is rá egy bal kanyarral. Itt irtsuk ki Mr. Kalashnikovval az ellenállást, nem lesz nagy problémánk vele, ha ügyesen csináljuk. Fussunk a megadott irányba, majd az elágazásnál jobbra, és innen pedig le a folyópartra. Itt értelemszerűen balra fordulunk, a gonosz VC-ket folyamatosan ritkítva jussunk előre. Nemsokára egy csapdához érünk, ahogyan azt a földre helyezett jel is mutatja. A hatástalanítás után maradjunk vízközelben, és el is érkezünk egy Checkpointhoz. Számítsunk itt is kisebb ellenállásra. A géppuskafészek mellett meg is látjuk az első célpontunkat, egy szép kis kínai csónakot. Robbantsuk apró forgáccsá, a vietkongokat pedig folyamatosan likvidáljuk. Maradjunk a partvonalon, útközben robbantgatva a hajókat és gyilkolgatva az ellenséges katonákat. El is érünk egy barlangszerűséghez a bal oldalon, ide térjünk be, és a végében megtaláljuk a maradék pár elfüstölnivaló ladikot. Aki jó kisfiú / kislány, az kiszabadíthatja a rabul ejtett civileket a pályán, de ez nem kötelező gyakorlat. Amennyiben készen vagyunk a feladatainkkal, induljunk el visszafele a partvonalon, továbbra is kiirtva minden ránk leselkedő gonoszságot. Ramirez őrmester már vár ránk, amit egy gyönyörűséges vörös jelzőfüsttel tudat is velünk. Egy szép láblövéssel megúszzuk az egész „Különleges Alakulatos" beavatást, némi lábadozás után azon-

TUDTAD-E?

A játék soundtrackjén a háború alatt született legnagyobb slágerek foglalnak helyet.

Tidbits

- 58 148 amerikai katona vesztette életét, és 304 000 sérült meg a háború során. Összesen 2,59 milliónan teljesítettek szolgálatot.
- 500 000 és 600 000 közé tehető az észak-vietnámi katonai áldozatok száma.
- 766 hadifogolyból 114 életét vesztette.
- 1957 és 1973 között a Nemzeti Felszabadítási Front 36 725 dél-vietnámi lakost ölt meg, és 58 499 embert rabolt el.
- 7 484 amerikai nő teljesített szolgálatot a háború alatt, közülük 6 250-en nővérek voltak a tábori kórházakban.
- Egy amerikai gyalogosszolgálatot teljesítő katona a csendes-óceáni harcok alatt átlagosan évi 40 napnyi harcot élt meg.
- Egy amerikai gyalogosszolgálatot teljesítő katona a vietnámi háború alatt átlagosan évi 240 napnyi harcot élt meg.
- A vietnámi veteránok 91%-a azt vallja, hogy örült, hogy megjárta a háborút.
- A vietnámi veteránok 74%-a azt vallja, hogy az események tudatában is vállalná újra ezt a harcot.
- A Vietnámban harcoló amerikaiak kétharmada önkéntesen jelentkezett szolgálatra, míg a második világháborúban a katonák kétharmada be lett sorozva.

ban újra csatasorba kell állnunk. Ramirez és Monty bajban van, úgyhogy azonnal a segítségükre kell sietnünk! A helikopterhez sétálva el is kezdődhet a harc.

Monty's People

1967. június: Tehát a bajtársainknak kell segítséget nyújtanunk, most ez a legfontosabb. Mivel mi kényszerpihenőn voltunk a lőtt sebünk miatt, ezért most mi egyedül indulunk az egységünk megmentésére. Sötét, esős éjszaka a mostani, úgyhogy kössük fel a kommandós-alsógatyát. Szerencsére megkaptuk a játék egyik legjobb fegyverét, úgyhogy nem kell félnünk. Induljunk el előre, majd kövessük az ösvényt le a kis völgybe. Egy pár vietkong-hulla után elágazáshoz érkezünk, de mindegy merre indulunk, mert úgy kell az utat kiválasztatnunk, mintha jelenlegi helyzetünkből egyenesen mennénk tovább. Az animáció után megérkezünk Ramirezékhez, és el is látjuk őket elég lőszerrel ahhoz, hogy elinduljunk a falu irányába. Innen egy laza kis séta következik, csak követ-

nünk kell a többieket. Rövidesen meg is érkezünk célállomásunkhoz. Menjünk előre, majd a jobbra lévő házcsoportot tisztítsuk meg a vietnámi katonáktól. Ez nem lesz túl nagy megerőltetés, úgyhogy fussunk is át a falu „főterére" (ismerhetjük már ezt a pályát, mert jártunk már itt korábban). Itt is akad néhány eltakarítanivaló, de ez már nem jelent nekünk túl nagy fejfájást. Emlékeztek ugye, hogy amikor itt jártunk először, mondtam, hogy jegyezzétek meg a cölöpös ház mögötti szénaboglya helyét? Na sipirc oda, mert ott rejtőzött el Monty a vietkongok elől. Sikeresen kiszabadítjuk, majd ezután megkapjuk a következő parancsot: tisztítsuk meg a falut teljesen. Mivel már az ellenség nagy részét leöltük, ezért csak annyi a teendőnk, hogy a cölöpös háztól jobbra vezető ösvényen leballagunk, és az ott őrködő VC-ket kiiktatjuk. Checkpoint reached. Futás vissza Monty barátunkhoz. Jön is rögtön az info: Diem generális elvitte a falu őregjeit, hogy kivégezze őket. A radarunkon feltűnik egy szép kék jel, annak az irányába kell szaladnunk sebesen. Kint, a teraszos rizsföldön megint letámadnak minket, pont úgy, mikor először jártunk itt, csak most a másik irányból jön az áldás. Elérve a célzónába, támadjuk hátba a kivégzőosztagot. Amennyiben itt meggondolatlanul cselekszünk, úgy simán azon kaphatjuk magunkat, hogy az utolsó Checkpointot töltögetjük vissza. Elővigyázatosan járjunk el az ügyben. Most az öregeket vissza kell kísérnünk a faluba. Azt javaslom: mi menjünk előre, és az észak-északnyugati teraszoknál lévő katonát lőjük le. Innen fogva sima utunk lesz visszafelé a településre. Elképzelhető, hogy egy-két öreg elakad, ilyenkor vissza kell mennünk értük (csak egy kis bug ...). Viszont most jön a pálya végkifejlete: el kell pusztítanunk az ellenség bázisát. Ehhez nem kell mást tennünk, minthogy követjük az irányítónél frissen megjelent piros négyzetet. Ide nincs különösebb tanácsom, csak annyi, hogy mindenki célozzon minél pontosabban, és ne hagyja ott a dokumentumokat sem. A kemény harcok után még egy feladatunk lesz: a fegyverraktárukat is fel kell robbantanunk. Ezt egy újabb piros jel jelöli, innen már sétagalopp.

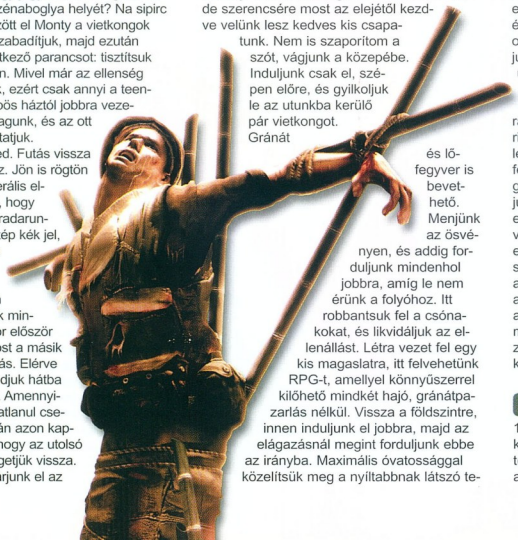
TUDTAD-E?
A bázison vásárolt tudatmódosító szerek fokozzák harci teljesítményünket.

Kronológia

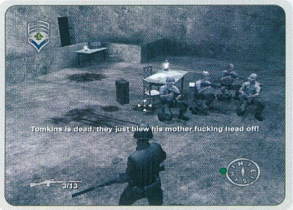
1945 - Ho Shi Minh bejelenti Vietnám függetlenségét, ezzel véget vetve az ország 80 évnyi francia gyarmati státuszának, majd Hanoiban kikiáltja a Vietnámi Demokratikus Köztársaságot.
1946 - Francia csapatok megtámadják Viet Minh-t. Ez a novemberi akció 6 000 civil emberáldozatot követelt.
1950 - A Vietnámi Demokratikus Köztársaságot elismerte a Szovjetunió és Kína is.
1954 - A genfi konferencián két részre vágják az országot a 17. szélességi kör mentén.
1957 - Dél-Vietnámban megkezdődnek a kommunista felkelések.
1960 - A Dél-Vietnámnak folyósított amerikai segély összegét megemelik.
1962 - Dél-Vietnámban az amerikai haditanácsadók száma eléri a 12 000 főt.
1963 - A vietkongok (kommunista gerillák) dél-vietnámi katonai egységeket támadnak. Diem elnök megbukik.
1964 - Állítólag egy amerikai rombolót észak-vietnámi járőrhajók támadtak meg, ez pedig kiváltotta - persze már alaposan el volt tervezve - Észak-Vietnám bombázását.
1965 - Az amerikai csapatok létszáma eléri a 200 000 főt a térségben.
1966 - Az amerikai csapatok létszáma eléri a 400 000 főt, majd év végére ez a szám 500 000-re emelkedik.
1968 - Tet Offenzíva: A vietkongok és az észak-vietnámi hadsereg módszeresen támadják az amerikaiakat, a My Lai-i mészárlás során 500 civil veszti életét.
1969 - Richard Nixon kivonja az amerikai szárazföldi egységeket Vietnámból.
1970 - Nixon nemzetbiztonsági tanácsadója, Henry Kissinger, és Le Duc Tho, a hanoi kormány küldöttje tárgyalásokat folytatnak Párizsban.
1973 - Tűzszüneti megállapodás a francia fővárosban, az amerikai csapatok kivonása befejeződik.
1975 - Észak-Vietnám csapatai megszállják Dél-Vietnámot, és átveszik az ország irányítását. A déli elnök, Duong Van Minh lemond.

Artillery Hill

1967. július: A tüzérség ellen kell indulnunk, de szerencsére most az elejétől kezdve velünk lesz kedves kis csapatunk. Nem is szaporítom a szót, vágjunk a közepébe. Induljunk csak el, szépen előre, és gyilkoljuk le az utunkba kerülő pár vietkongot. Gránát



és lőfegyver is bevethető. Menjünk az ösvényen, és addig forduljunk mindenhol jobbra, amíg le nem érünk a folyóhoz. Itt robbantsuk fel a csónakokat, és likvidáljuk az ellenállást. Létra vezet fel egy kis magaslatra, itt felvehetünk RPG-t, amellyel könnyűszerrel kilőhető mindkét hajó, gránátpazarlás nélkül. Vissza a földszintre, innen induljunk el jobbra, majd az elágazásnál megint forduljunk ebbe az irányba. Maximális óvatossággal közelítsük meg a nyíltabbnak látszó terepet, ugyanis egy orvlövész, számos katona, és egy géppuskafészek is vár minket. A délkeletre vezető ösvényre lépjünk, iktassuk ki a géppityus vietkongot. Erről a kis magaslatról tökéletes hatékonysággal fel tudjuk robbantani a maradék két szampan ladikot.



Keletre van innen a vietkongok mobil tüzérsége, úgyhogy arra vegyük az irányt. Az emelkedő tetején egy géppuskás katona van, és nagyon könnyen betámadhatnak minket oldalról is, úgyhogy csak óvatosan mozogjunk az aljnövényzetben. Folytassuk tovább utunkat a napkelte égtája felé, és füstöljük ki a ránk leselkedő veszedelmes kisembereket. Számításunk nagyon komoly ellenállásra útközben, majd forduljunk az irányítú szerint délkeletre lévő két piros pötty felé. Az ellenségeket sikeresen leküzdve kerekedjünk felül, és robbantsuk fel a két légvédelmi üteget a jó öreg C4-essel. Ezt követően roboghunk északra, még van egy kis dolgunk. Még egy darab löveget kell füstbe borítani, ezután visszatérni az előző ütegpáros helyére. Itt egy szépséges létra vezet le az alagútrendszerbe. Másszunk le nyomban. Itt mindössze annyi a dolgunk, hogy megöljünk mindenkit, aki él és mozog. Ezután megnézhetjük, ahogy az F4-es vadászgépek beterítik a romokat fényesen csillogó napalmmal, majd a zöld pöttyhöz odaballagva végezhetünk a küldeteséssel.

Men Down

1967. augusztus: Nincs sok kecmec ennél a küldetésnél sem. Rögtön egy Huey fedélzetén találjuk magunkat, egy böhömnagy M60-as gépágyú társaságában, ahogy az ellen-

séges területek fölött repkedünk. A lőszer nem fogyhat el, úgyhogy legjobb tudásunk szerint lőjünk halomra mindenkit, bár mozgó helikopterből mozgó célpontokra lődözni nem tartozik a világ legkönnyebb dolgai közé. Akárhogy is, nekünk ki kell lőnünk az alattunk békésen szunnyadó légvédelmi löveget, mielőtt ő lő ki minket. Szimpla a felállás. A feladat sikeres teljesítését követően leugrunk a gépről, és a szárazföldön is igyekezzünk minél jobban megkeseríteni a vietkongok életét. Nyilvánvaló lesz, ahonnan először tüzet nyitnak ránk, arra kell majd továbbhaladnunk - miután likvidáltuk őket. Ott van egy tárva-nyitva lévő kapu, ezen osonjunk ki, de nagyon óvatosan ám, mert kint természetesen már ferde szemmel figyelnek. Lőjük őket halomra, ha már eljöttünk idáig, és kövessük ezt a kis utat az iránytűn jelzett zöld négyzet irányába. Lassan és figyelmesen mozogjunk, mert a környező házak ablakaiból is tüzet fognak nyitni ránk. Az út végén egy jó kis barikád található, oda kellene eljutnunk a legkevesebb életveszteség nélkül. Ha ott vagyunk, ugorjunk le, és haladjunk az úton addig, amíg egy romos tankhoz nem érünk. Itt egy kis pihi, mert kb. tízen jönnek a nyakunkra - lesz mire lövöldözni. Folytassuk utunk, majd másszunk fel létrán a ház erkélyeire, itt puffantsunk le mindenkit, ezután ugorjunk le a kék busz tetejére, onnan pedig vissza az utcára. Érjünk

Fegyverarzenál

9mm-es pisztoly:
Hét töltény fér egy tárba, ami azért nem nevezhető túl soknak, de rövid távolságról meglepően nagy sebzést képes okozni. A lövedékek körülbelül 30 méter után elég gyorsan veszítenek sebességükből.

Pontosság	*Kiváló*
Lőtávolság	*Közel*
Tüzelési sebesség	*Alacsony*
Lövés ereje	*Alacsony*
Mobilitás	*Kiváló*

Assault Rifle:
A legújabb fejlesztés, ha egy fegyvert választhatsz a dzsungelbe társul, ez legyen az. 30 lőszer fér a tárba, választható tüzelési módokkal büszkélkedhet, és mérsékelt a visszarúgó ereje.

Pontosság	*Jó*
Lőtávolság	*Közepes*
Tüzelési sebesség	*Közepes*
Lövés ereje	*Közepes*
Mobilitás	*Közepes*

M-79
Egy dzsungelt átszelő osztag egyik tagjánál mindig megtalálható volt az M-79-es gránátvető. Egy gyakorlott felhasználó akár 150 méterről is betalálhat egy ablakon vele. Kicsi, könnyű, és gránátjai elég nagy hatósugárban megölnek mindenkit, aki él és mozog. Közelharcra pontosan ezért alkalmatlan.

Pontosság	*Kiváló*
Lőtávolság	*Közepes-Nagy*
Tüzelési sebesség	*Szörnyű*
Lövés ereje	*Kiváló*
Mobilitás	*Kiváló*

Lángszóró
Zárt terek megtisztítására tökéletes. Vietnám számos véres konfliktusának meghatározó szereplője volt ez a fegyver. Nyílt hadszíntéren használhatatlan, mivel akár egy lövedék is átlyukaszthatja a petróleummal töltött tartályokat, ami igen érdekes eseménysorozatot indíthat el.

Pontosság	*Kiváló*
Lőtávolság	*Közel*
Tüzelési sebesség	*Kiváló*
Lövés ereje	*Kiváló*
Mobilitás	*Kiváló*

M-72
Ennek a páncélökölnek a bunkerromboló becenevet adták a katonák. Könnyű volt, vízálló, hamar tüzkészültségbe hozható, és hatalmas erővel bírt. Mindössze egy lövésre lehetet használni.

Pontosság	*Jó*
Lőtávolság	*Közepes- Nagy*
Tüzelési sebesség	*Szörnyű*
Lövés ereje	*Kiváló*
Mobilitás	*Jó*

M-60
Nagy és nehéz fegyver, általában csapatok támogatására, helikopter fedélzetére rögzítve használták. A lövésznek általában egy társra is szüksége volt, aki a lőszeres hevedert tartotta, hogy a puska szépen, finoman nyelhesse be a töltényeket. Beceneve: a disznó.

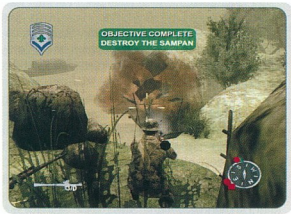
Pontosság	*Rossz*
Lőtávolság	*Közel-Távol*
Tüzelési sebesség	*Kiváló*
Lövés ereje	*Jó*
Mobilitás	*Szörnyű*

M-14
Ez a távcsöves puska igazán nagyszerű fegyver. Hatalmas távolságokról is pontosan célba lehet vele találni, és egy gyakorlott lövész kezében igen jelentős veszteségeket képes okozni az ellenséges erőknek. Hangtompítóval és éjjellátós távcsővel csendes, éjszakai küldetésekre tökéletes puska.

Pontosság	*Kiváló*
Lőtávolság	*Közepes-nagyon távol*
Tüzelési sebesség	*Rossz*
Lövés ereje	*Kiváló*
Mobilitás	*Rossz*

Kés
Egy átlagos kés, amelyet a nem átlagos katonák igen változatos módon képesek használni az ellenség kárára.

Pontosság	*Kiváló*
Lőtávolság	*Közelharc*
Tüzelési sebesség	-
Lövés ereje	-
Mobilitás	*Kiváló*



el az „USA GO HOME" feliratig, itt megint ellenállásba ütközünk. Szedjük le a lövészt a toronyból, mert indokolatlanul sokat levehet ez életünkből. Gyerünk vissza a romos autókig, és induljunk el a civilek felé. A hallottja fölött térdelő ember mögött van egy busz, amely mögött egy barikád, tele vietkongokkal, akik csak arra várnak, hogy módszeresen kiirtsuk őket. Másszunk le a hulláikhoz, itt ugyanis van egy ajtó, ami egy belső udvarra nyílik, ahol éppen egy kis pártösszejövetel van. Mi tuskó módjára betörünk, és lelövünk mindenkit… Nesze neked kommunizmus. Hagyjuk el ezt a helyiséget a másik kapun, ki a kertbe, ott van még egy ajtó, amelyen sétáljunk szépen át. Egy csapda persze van ott, járjunk el megfelelően. Nyugati irányba kell továbbmennünk, ahonnan már semmi sem áll közénk és az iránytűn jelzett zöld négyzet közé (kivéve néhány vietkongot, de ez már csak említésre sem méltó). Megtaláltuk Ramirezt, úgyhogy most jutalmul pár hullámnyi ellenséges támadást kell visszaver-

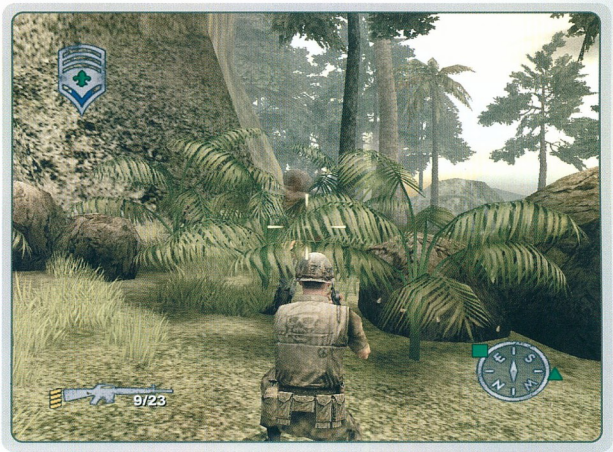
TUDTAD-E?
A játék ugyanarra az engine-re épül, mint a PS2-es sztárjáték, a Killzone.

nünk. Következő feladatunk, hogy találjunk egy menekülési útvonalat magunknak. Szerencsére megjelölik nekünk ezt egy piros jellel, úgyhogy csak annyi a teendőnk, hogy kiirtsunk mindenkit az alagútban (lesznek jó páran), kijöjjünk, és a benzintanknál tartsuk a pozíciónkat, miközben támadnak a vietkongok. A VC roham után C4-gyel robbantsuk fel a benzintartályt. Már csak fél percig kell védenünk magunkat, és megjön a Huey értünk. Mission Accomplished.

Radio silence

1967. szeptember: Vissza kell vágnunk most már Diem tábornoknak, egyre több borsot tör az orrunk alá! Éjszakai küldetés, távcsöves puskával és egy túlélőkéssel. Lehetőleg minél halkabban kell az ellenséget likvidálnunk, de ha magunkra hívjuk a figyelmüket, akkor sem történik majd semmi hatalmas, helyrehozhatatlan galiba. Induljunk is el a piros négyzet irányába, és orgyilkoljuk le a vietnámi tisztet és a katonáját, majd menjünk oda a hullájához. A buszt kerüljük meg és foglalkozunk kicsit az ellenséggel is. Miután ezzel

megvagyunk, folytassuk utunk nyugati irányba. A kisebb csetepatét követően forduljunk balra. A kapun át menjünk ki a hátsó kertbe, gyilkoljunk, majd be az alagútrendszerbe. Egyszerű feladat: öljünk meg mindenkit itt a föld alatt, robbantsuk fel a rádiót és a generátort. Ezt követően megjelenik egy piros négyzet, amely a kuplerájt jelöli - oda kell most mennünk. Keressük meg a kijáratot, mely ahhoz az épülethez vezet. Gyerünk, romboljunk be a házba, és lőjünk le mindent, ami mozog. Bent a kupiban menjünk fel az elsőre, nézzünk be minden szobába, minden lány szoknyája alá és minden szekrény mögé. A második emeleten lesz amit keresünk: a szoba, ahol az amerikai hadifoglyokat tartják. Ezzel be is fejeztük ezt a pályát.



Diem

Egy háromfős kis csapattal kell nekivágnunk ennek a missziónak, ahol körülbelül hetvenszeres túlerővel kell szembenéznünk. A kilátásaink nem túl jók, de mi a Különleges Alakulat tagjai vagyunk, nekünk ez nem jelenthet gondot (az esélyünk annyi, mint a hógolyónak, melyet bevágtak az izzó pokolba)! Na szóval, induljunk el a piros négyzet felé, csak egyenesen, az akasztott emberek irányába. Ez nem tetszik majd mindenkinek, ezért nem egy vietkong halált megvető bátorsággal kíván velünk szembeszállni. Gondoskodjatok róla, hogy ne járjanak sikerrel. Romboljunk be a templomkertbe, és készüljünk fel egy iszonyatosan kemény csatára. Sokan lesznek, jó fedezék mögül, mi pedig pontosan a közepébe fogunk csöppenni ennek az egésznek. Elég durva lesz, de ez még csak a pálya eleje… A harc után keressük meg a belső folyosón a létrát, másszunk fel rajta, majd a másik lajtorján csusszanjunk le. Természetesen itt is lesz egy kis csetepaté, de az előzőhöz képest semmiség. Ezt követően keressük meg az egyetlen kis kapufélesléget, és menjünk át a következő térre. Gondolom már mondanom sem kell, hogy itt is épp elég vietkong szakad majd a nyakunkba. Nézzük meg, honnan jönnek, és induljunk el arra. Megint harc. Van fent egy kis emelvény egy létrán, és egy hídon keresztül tudunk oda feljutni. Ez azért fontos, mert ott hasalva tökéletesen tudjuk irtani az életünkre törő, hullámokban támadó ellenséget. Mikor már nem jönnek, mi lejöhetünk és odamehetünk, ahonnan ők áramlottak ki. Ebben a kis kertecskében három tiszt lesz, akik irányítják a csapataikat. Nekünk annyi lesz a dolgunk, hogy a lövedékeinket irányítjuk az ő fejüknek. Egyszerű. Öljétek meg mindhármat. Folytassuk utunkat az egyértelmű útvonalon, közben a tetőn ólálkodó lövészeket minél előbb iktassuk ki. Mikor elérünk a lezuhant helikopterhez, készüljünk fel lelkileg a pálya következő részére, még legalább ugyanennyi akciót tartogat. Nyomuljunk be a templomkertbe. A lényeg az, hogy legyünk nagyon agresszívek, és állandóan mozogjunk. Először fedezékből lövöldözve próbáltam megoldani a pályarészt, de úgy eltartott tíz percig is, míg hősködve, Rambo módjára darálva mindössze 4-5 perc lehetett az itt töltött idő. Jussunk el a lépcsők tetején lévő géppuskafészekig. Ezt lőjük ki, caplassunk fel a lépcsőn, és figyeljünk nagyon a bal oldalra, mert onnan osztják majd az áldást a vietkongok. Szorítsuk őket vissza, majd semmisítsük meg őket. Itt kicsit kerülve jussunk el a hídig. Nagyon óvatosan (géppuskafészek), és elővigyázatosan araszoljunk előre, mindenkit szitává lőve, aki mozog. Miután mindenkit átküldtünk a túlvilágra (buddhista túlvilág...?), Short Timer C4-gyel berobbantja a templom kapuját. Itt lesz bent maga Diem tábornok. Nos, nekem az tűnt jó taktikának, hogy kint, a kapu egyik szélénél várakozunk szépen, és megvárjuk, míg a generális kimerészkedik hozzánk, vagy csak az ajtó közelébe jön. Jellegzetes hangja van a gépfegyverének, mindenki fel fogja ismerni. Ekkor bukkanjunk elő a semmiből, és lőjük a tábornokot, majd ezt ismételgessük addig, amíg meg nem hal. Ha nem ezt a taktikát követjük, akkor bent át kell verekednünk magunkat kb. harminc katonán is, ami elég rossz hatással lehet a lőszerkészletünkre, és az életerőnkre is. Végezzük ki Diemet!

TUDTAD-E?
A „Huey"-nak becézett helikoptereknek csapatszállító, és támadó változatai is készültek.

China Beach

1967. október: A Huey-nak becézett helikopter vígan kerepelt, a maga nyugodt, de dobhártyaszaggató módján. Short Timer, Monty és én is azt hittük, hogy az egy évnyi küzdelem, és kemény próbatétel után végre hazatérhetünk. Ekkor bukkant elő egy civil ruhába öltözött vietkong, és a rizsföld kellős közepéről egy RPG-vel telibe találta a gép farkát. Túléltük, de a vietnámiak hadifoglyának lenni talán még a halálnál is rosszabb… Szerencsére ki tudtuk magunkat szabadítani, így ki kell jutnunk ebből az átkos alagútrendszerből. Szegény Short Timer hullájából húzzuk ki a kést, az első vietkong kinyírásáig ez lesz az egyetlen fegyverünk. Még itt a föld alatt találkozunk az első VC-vel, úgyhogy el is szedhetjük tőle a puskáját. Kiérve az alagútból meglepődve fogadjuk a látványt: pont a bázisunk előtt vagyunk. Nosza, gyilkoljunk le mindenkit, és irány be a támaszpontra. Platt őrmester gyorsan felvilágosít minket az alapszituációról, és elszalajt minket egy rendes gyilkolószerszámért. Amennyiben megfelel nektek amit szereztetek, irány a zöld négyzet, de ha mégsem, a lőtéren fekszik a porban egy M60-as is. Szóval a bunkerből osszuk az áldást, körülbelül két percig kell itt gubbasztanunk, és jön a következő parancs: a nővéreket a kórházból oda kell kísérni a helikopterhez. Mi sem egyszerűbb, csak figyeljünk, nehogy eltaláljak őket. Megint új feladat: védjük meg a főkaput. Azonnal nyomás oda. Nehéz lesz, rengetegen rohamoznak majd, úgyhogy hasaljunk be valami jó fedezék mögé, és úgy küldjük az ólomsorozatokat a VC-k felé. Ezután a földbeásott parancsnoki bunkerhez kell odasprintelnünk, és megvédeni mindenáron. Egy jó két-három perces roham következik, amit nagyon nehéz lesz visszaverni, tekintve, hogy nagy valószínűséggel már alig lesz életerőnk. Kitartás, ez az utolsó megpróbáltatás. Ezután vissza kell vonulnunk a bunkerbe, mert légicsapást kértünk a bázis ellen. Nekünk ott nem eshet bántódásunk, viszont minden vietkong, aki bejutott a támaszpontra, a bombák martalékává válik majd. Nézzük meg a rövidke outrót, és büszkélkedjünk mindenkinek, hogy végignyomtuk a ShellShock: Nam '67-et.

Dante

NEXUS:
THE JUPITER INCIDENT

A sok hercehurcát megélt - és szerencsére túlélt - játék igazi gyöngyszem, főleg azok számára, akik szeretnek a részletekben elveszni. Bár kinézetre hasonlít a többi űrstratégiára, egész más szemszögből közeliti meg az űrharcot: stratégiai döntések helyett a hajók közti taktikai lépéseken van a hangsúly. Jellemző a játékra, hogy egy-egy csatában 3-4 hajónál több ritkán van a kezünk alatt (leszámítva az apró, egy- és kétszemélyes vadászokat, valamint bombázókat) ami ugyan első hallásra nem valami sok (legalábbis én így voltam vele), de a rengeteg opció miatt mégis bőven elegendő elfoglaltságot biztosít a csillagközi összecsapások idején. Az elkövetkező négy oldalon igyekszem közreadni néhány hasznos tanácsot, amelyek reményeim szerint nemcsak megkönnyítik, hanem egyben áttekinthetőbbé, és ezáltal élvezetesebbé teszik a játékot mindenki számára. Előrebocsátanám, hogy ezek mind a személyes tapasztalataimon alapulnak - szerencsére volt elegendő idő végignyomni az izgalmas történetet, és ennyi "ismerkedés" alapján vontam le egy-két következtetést. Lássuk tehát a tippeket!

- **CD Link:**
  Fan Site Kit

- **Fejlesztő:**
  Mithis Games
- **Kiadó: Vivendi Universal Games**
- **Megjelenés:**
  2004. október 15.

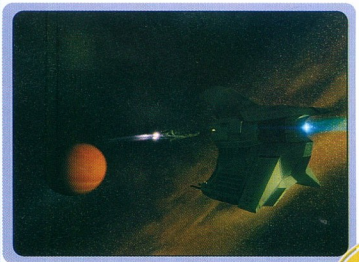
- **Kategória: Stratégia**

- **Honlap:**
  www.nexusthegame.com

A HAJÓK FELSZERELÉSÉRŐL

Mindenekelőtt le kell szögezni, hogy hajót lopni - foglalni -, gyártani a játékban nem lehet, következésképpen azokkal a hajókkal kell gazdálkodnunk, amelyeket a kezünk alá rendelnek. A dolgot kicsit komplikálja, hogy hajóink nem mindig jönnek velünk a küldetések során: az egyetlen fix hajó (amely viszont a történet elején még nem a miénk) az Angelwing - ez attól kezdve, hogy megkapjuk, végig velünk lesz. Az egyjátékos kampány során a kezünk alá kerülő hajók felszerelését a küldetések közötti „szünetben" módosíthatjuk. Az, hogy mennyi cuccot pakolhatunk egy-egy járműre, az az erőforrás pontok mennyiségétől függ. Minden hajó külön pontértéket kap, közöttük átvinni sajnos az erőforrást nem lehet - persze ennek megvan az előnye is, hiszen így nem történhet meg az, hogy egy hajóra ráköltjük az összes pontunkat, aztán a következő küldetésben meg elveszik tőlünk. A pontszámokra van némi befolyásunk: elméletileg, ha egy küldetésben jól teljesítünk, akkor több pontot kaphatunk. Például pontok járnak a pontos találatokért, a megsemmisített hajó alrendszerekért, a hajók vagy berendezéseik azonosításáért, de nehéz pontosan kikalkulálni, hogy végül sok pontot kapunk-e vagy keveset.

Abba, hogy mire költhetjük a pontokat már több beleszólásunk van. Az új fegyverrendszerek és felszerelések úgy jelennek meg, ahogy haladunk előre a történetben, ám mi magunk is elősegíthetjük a cuccok megjelenését: ha



ugyanis a küldetésben leszkennelünk egy eddig ismeretlen fajhoz tartozó hajót, akkor a fajra jellemző cuccokból néhány darab akár már a következő küldetés elején is rendelkezésünkre állhat. Sajnos az nem egyértelmű, hogy egy szkennelés pontosan milyen bonusszal is jár majd, de érdemes az elhagyott, még fel nem robbant hajókat is átvizsgálni, ha éppen nincs harc. Kihangsúlyoznám, hogy mindezt csak nyugodt környezetben tegyük: szkennelés közben ugyanis a hajónk pajzsa automatikusan lekapcsolódik, ami tökéletesen védtelenné teszi a támadások ellen. Ezért én azt javaslom, a kutakodás legyen a legutolsó dolog egy küldetésben (persze, ha a pálya fő feladata az, akkor ez az első), akkor tegyük meg, ha már nincs veszélyforrás a közelben.

A FEGYVERRENDSZEREKRŐL

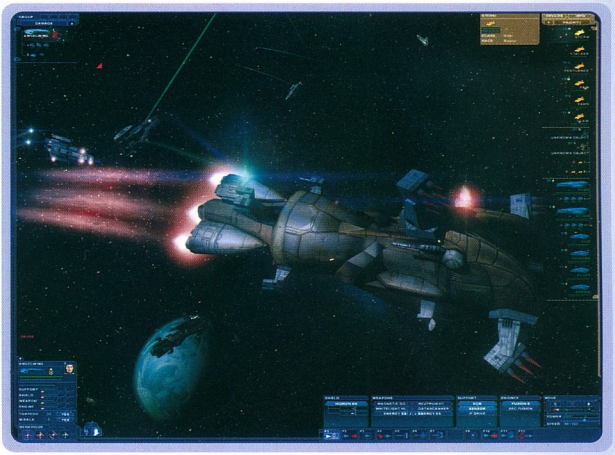
A játékban hatását tekintve alapvetően háromfajta fegyver van. A taktikai fegyverek (ezek főként a lézerek) arra szolgálnak, hogy megcélozzuk és kikapcsoljuk vagy akár teljesen megsemmisítsük egy ellenséges hajó fegyvereit vagy egyéb részegységeit. Ezek a fegyverek akkor is hatásosak, ha a célpontot energiapajzs védi, bár ilyenkor hatékonyságuk jóval gyengébb. Cserébe viszont megtehetjük azt (és szerintem ez a legcélszerűbb használati módja a taktikai fegyvereknek), hogy kilőjük egy hajó pajzsgenerátorát - ekkor még a teljes erejű pajzs is megszűnik -, így ezzel utat nyitunk a fegyverek másik kategóriájának, nevezetesen a hajótestromboló ágyúknak és rakétáknak. Ezek használata létfontosságú, ugyanis kizárólag taktikai fegyverek használatával szinte lehetetlen megsemmisíteni egy ellenséges hajót - még ha kilőjük az összes alrendszerét, akkor sem robban fel (bár egyes nehézlézerek a pajzs nélküli célpontoknak strukturális károkat is okoznak). Még egy megjegyzés: ha egy alrendszert „kikapcsolunk", akkor azt egy idő múlva megjavítják. Ezért - ha csak nincs valami különleges ok - akkor a tüzelést egészen addig folytassuk, amíg a célrendszer teljes egészében meg nem semmisül; ekkor már nem kell tartanunk attól, hogy a harc hevében helyrehozzák az általunk okozott károkat.

A már említett romboló fegyverek a hajótestet rongálják. Gyakorlatilag ez a kategória alkalmas az ellenséges hajók felrobbantására illetve a harcból történő végleges kiiktatására. Hangsúlyoznám, hogy a kettő nem ugyanaz: ha egy hajó páncélzata (vagy hajóteste) 30-40% körüli értékre csökken („pirossá" válik) akkor a legénység megkezdi a jármű elhagyását. Innentől kezdve az kiesett a harcból és csak tehetetlen roncsként hányódik az űrben. Megsemmisíteni több okból sem érdemes: egyrészt, mivel üzemképtelen, nem jelent veszélyt (még csak neki se lehet ütközni), másrészt - ha ellenséges hajóról van szó - akkor a csatazaj elültével akár le is szkennelhetjük bonusz technológiák reményében. Ráadásul a roncs akár navigációs pontnak is használható, ami nem utolsó dolog. Egyébként mindaddig, amíg a legénység a hajón van, bármilyen hiba kijavítható (pontosabban automatikusan kijavul, a megadott prioritásoknak megfelelően - ezt minden hajóra külön beállíthatjuk). A romboló fegyverek egyetlen hátránya, hogy amíg a célpontnak van energiapajzsa, teljesen hatástalanok. Ilyenkor ezekkel lőni abszolút felesleges, sőt, tulajdonképpen káros is, hiszen amellett, hogy semmi kárt nem okoznak, még el is veszik az energiát a többi fegyver illetve a pajzsok és a hajó többi alrendszerei elől.

TUDTAD-E?
A játékban hat faj van, amelyeket főként többjátékos módban lehet kipróbálni.

A harmadik kategória ezek után már teljesen logikus - nevezetesen a pajzsbontó cuccok. Ezek a romboló fegyverek ellentétei, vagy inkább kiegészítői: kizárólag a pajzsokat pusztítják, ám azokat igen jó hatásfokkal. Mindezek alapján látható, hogy hajóink fegyverrendszereit többféle kategóriából kell összeválogatnunk - csak egy fajta fegyverrel semmire sem megyünk. A korai küldetésekben a lézerek igen hatékonyak, ám a későbbiekben inkább a romboló / pajzsbontó kategóriát érdemes favori-

zálni: az ellenséges pajzsok ugyanis egyre erősebbek, jelentősen csökkentik a lézerek hatékonyságát, így egyszerűen túl sokáig tart egy-egy ellenséges hajó kiiktatása. Ha a fegyverkategóriát már kiválasztottuk, akkor a konkrét fegyver kiválasztása már nem gond: minden fegyver tűzereje (tűzgyorsasága) pontossága fel van tüntetve - értelemszerűen a több a jobb.



ÁGYÚK KONTRA RAKÉTÁK

A romboló és pajzsbontó kategóriában nemcsak ágyúk, hanem rakéták is találhatóak. Ezek előnye, hogy erejük jóval nagyobb, igen meszszíről bevethetőek és az esetek többségében területre hatnak - ez utóbbi persze nem mindig előnyös, ugyanis nemcsak az ellenséges, hanem a saját hajóknak is kárt okozhatnak. Közelharcban (8 - 10 ezer méteren belül) ezért csak végszükségben alkalmazzuk őket, mert előfordulhat, hogy több kárt okozunk saját magunknak, mint az ellenségnek. A rakéták és torpedók másik nagy hátránya, hogy csak korlátozott darabszámban állnak rendelkezésre - ha kifogynak, akkor újratöltésre nincs lehetőség, abban a küldetésben már nem számíthatunk rájuk. Végül, de nem utolsósorban meg kell említeni, hogy a rakéták többsége ellen hatásos a zavaró (ECM) rendszer: ha a célpont rendelkezik ilyennel (és be van kapcsolva), akkor megnő a céltévesztés esélye. A területre ható fegyverek kapcsán beszélni kell még az energiabombákról is: ezek a pajzsok ellen hatásosak, ám sohasem fogynak ki, cserébe viszont baromi lassan töltődnek újra.

FELSZERELÉSEK

Az első és legfontosabb felszerelés az energiapajzs: a több típus közül értelemszerűen a drágább a jobb. Mivel a hajóink túlélése a pajzsoktól függ (egy pajzstalan űrhajónak a csata hevében sokszor már csak másodpercei vannak hátra), ezért amint megjelenik egy jobb generátor, azonnal szereljük fel hajóinkra. Érdemes megjegyezni, hogyha egy hajó pajzsa megszűnik, akkor kb. 15-20%-ra fel kell töltődnie mielőtt ismét aktívvá válna. Ez idő alatt tehát a hajó romboló fegyverekkel is támadható (a pajzs nem él) viszont célszerű 1-2 pajzsbontó fegyverrel is tűz alatt tartani, hiszen így meg tudjuk akadályozni, hogy újból energiamező védje. Saját hajóinknál a pajzsokat bármi áron tartsuk életben - ha kell, vonjunk el energiát a fegyverektől vagy a hajtóművektől, és adjuk a pajzsgenerátornak, hogy az energiamező a maximumon legyen. Ügyeljünk arra is, hogyha feladatunk egy ellenséges hajó kommandósokkal való megtámadása, az csak akkor lehetséges, ha a célpont pajzsa le van rombolva. Ellenkező esetben a kommandós naszád csak kering az ellenség körül, míg le nem lövik (ami rendszerint nagyon hamar megtörténik, mert az AI elég allergiás rájuk).

A következő fontos részegységek a fegyvergenerátorok, mivel ezek látják el energiával az ágyúkat és a rakétákat. A játékban ez annyit jelent, hogy minél jobb a generátor, annál több fegyver tud egyidejűleg töltődni anélkül, hogy lassulna. A rohanós küldetésekben (ahol fontos a sebesség) létfontosságú a jó hajtómű. Itt arra kell figyelni, hogy egy hajón akár négyféle meghajtórendszer is lehet (lopakodó, harci-, fő- és segédhajtómű). Furcsa módon, a gép szereti a harci hajtóművet használni; ez ugyan megnehezíti űrhajónk részegységeinek a kiiktatását, ám jóval kisebb végsebességet képes produkálni, mint a fő hajtómű. Ezért ha sietünk valahová és kiadjuk a mozgási parancsot, ellenőrizzük, hogy melyik hajtómű van éppen bekapcsolva, és ha nem a legerősebb, akkor váltsunk át arra. A lopakodó hajtóművet csak az álcázóberendezéssel együtt érdemes használni - anélkül nem sokat ér. Azt viszont érdemes megjegyezni, hogy az álcázás csak akkor működik, ha pajzsaink ki vannak kapcsolva. Mivel sok esetben egy közeli ellenséges hajó még álcázás közben is észrevehet és tüzet nyithat ránk, ha harcra van kilátás, inkább kapcsoljuk ki az álcázót és töltsük fel a pajzsot. Ellenkező esetben, ha lebukunk, a közvetlen közelről tüzelő romboló-fegyverek pillanatok alatt végeznek velünk. Végeredményben tehát én azt mondanám, hogy csak akkor lopakodjunk, ha a küldetés feltétlenül megköveteli, egyébként pedig felejtsük el - pajzs nélkül bujócskázni sokkal veszélyesebb, mint feltöltött pajzsokkal nyíltsisakos rohamot intézni. A többi felszerelésre nem térnék ki különösen, bár hasznosak, nem túlságosan fontosak.

AZ ENERGIAELOSZTÁSRÓL

A kiválasztott hajó ikonja alatt található négy csúszka, melyek a főbb alrendszereinek (kiegészítő berendezések / pajzs / fegyverzet / hajtómű) energiaellátását szabályozzák. Alapesetben mindegyik 100%-on áll, de szükség esetén ezt 150-200%-ra is felvihetjük. Értelemszerűen például ha mondjuk egyszerre akarjuk üzemeltetni mondjuk az ECM-et, a szenzorokat és az álcázót, akkor a kiegészítő berendezéseknek kell több szuflát adni, míg a pajzsok esetében gyorsabb utántöltést, a hajtóműveknél pedig nagyobb sebességet érhetünk el egy kis plusz energiával. A fegyvereknél a plusz energia annyit jelent, hogy párhuzamosan több fegyver működhet anélkül, hogy lassulna az utántöltési sebességük. Természetesen mivel az energiagenerátorok kapacitása nem végtelen, nem üzemeltethetünk minden alrendszert 200%-on - bár a csúszkákat feltolhatjuk mindegyik esetben, a hatékonyság nem fog nőni, hiszen itt csak azt adjuk meg, hogy maximum mennyi energia jusson az alrendszernek, de a ténylegesen idejutó energia attól függ, hogy a többi rendszer az adott pillanatban mennyit eszik (a csúszkák alatti kék sávok mutatják a pillanatnyi energiafogyasztást).

TUDTAD-E?

Egyes bombázók még egy felhúzott pajzsú űrhajó részegységeit is meg tudják semmisíteni.

Itt szólnék még az energiacellákról: ezek nem létfontosságú cuccok, de sokszor kihúzhatnak a bajból. Ha ugyanis energiafelhasználásunk kisebb, mint a generátorok teljesítménye, akkor a felesleges nafta ezekben tárolódik - az energiaszabályzók feletti hosszú sáv az energiacellák töltöttségét mutatja. Ez aztán bármikor felhasználható, ha meleg helyzetben például egyszerre szeretnénk mondjuk a pajzsokat és a fegyverrendszereket maximális energián üzemeltetni. Természetesen a cellákban tárolt energia ilyenkor szép lassan elfogy, de addig is hajónk sokkal jobb hatékonysággal üzemel.

TÖLTS, DE NE LŐJ!

A játékban manuális módban lehetőség van minden egyes fegyvert külön bekapcsolni, illetve külön-külön célra irányítani. Az előzőekben már megtárgyaltuk, hogy a fegyverzet esetében az utántöltéshez szükséges az energia. Nyugodt időszakokban viszont trükközhetünk egy kicsit: ha bekapcsolunk egy fegyvert, de nem adunk meg neki célpontot, akkor teljesen feltöltődik ugyan, de nem lő. Ennek főként a lassan feltöltődő fegyverek (rakéták, energiabombák, magmaágyúk) esetén van nagy előnye: amint ugyanis harcra kerül szó, azonnal tüzelhetünk ezekkel a fegyverekkel, akár egyszerre is. Az első lövés főként a hiperűrből kilépő ellenséges hajók esetében kritikus: ekkor ugyanis még nincs pajzsuk, így egy sorozat a romboló ágyúkból vagy rakétákból komoly sérüléseket képes okozni. A lassú fegyvereket tehát érdemes csőre tölteni, sokat javul a hatékonyságuk.

HOGYAN IS CÉLOZZUNK?

A játékban van néhány parancs, amelyekkel hajóinknak célpontokat adhatunk meg. A pajzsbontás, berendezések támadása, hajótest támadása illetve tüzérségi támadás parancsok abban közösek, hogy mindegyik csak egyfajta fegyver használatára utasítja az adott űrhajót, ráadásul csak egy célpontot jelölhetünk ki. Ennek előnyei és hátrányai is vannak. Előny, hogy az adott fegyvertípus nem üzemel így nem is használ energiát. Nagy hátrány azonban, hogy-ha vegyesen pakoltuk fel a fegyvereket (márpedig ez létfontosságú), akkor a hajók fegyverzetének jelentős része kihasználatlanul marad. Ezért érdemes a manuális módba kapcsolni, és a fegyverek tüzét kézzel irányítani. Így meg tudjuk tenni akár azt is, hogy egy hajó minden egyes ágyúja más-más célpontot támad. Persze ennek alapesetben sok értelme nincs, hiszen mint minden harci játékban, célszerű a fegyverek tüzét egy-egy ellenfélre összpontosítani. A játék szabályrendszere miatt azonban érdemes fegyverkategóriánként kiadni a célpontot. Például tegyük fel, hogy két, teljesen feltöltött pajzsú hajót kell megsemmisítenünk. Mivel a romboló fegyverek a pajzsokon nem mennek át, az elején érdemes csak a pajzsbontás parancssal támadni (és közben ügyelni arra, hogy minden pajzsbontó ágyú tüzel - a pajzsbontás parancs hajlamos csak 1-2 ágyút használni). Amint az első hajó pajzsa lement, át kell váltani a hajótestromboló fegyverekre. Igen ám, de miközben ezt teszzük, a pajzsbontó fegyvereket már rárányozhatjuk a második hajóra, hogy minden fegyverünket kihasználjuk. Igaz, ez valamennyire lassítja a tüzelési sebességet (hiszen az összes ágyú működik), de ha ilyenkor van néhány feltöltött energiacellánk, akkor azok egy darabig képesek fedezni a megnövekedett energiaszükségletet.

A cikk fennmaradó részében tekintsünk át néhány egyjátékos küldetést a rázósabbak közül.

A felderítő (Saving the scout)

Elsődleges feladat: mentsük meg a szövetséges felderítőhajót
Másodlagos feladat: találjuk meg az IP-blokkolót
Másodlagos feladat: semmisítsük meg az összes gorg hajót

A felderítő Whisper névre hallgat és álcázó-berendezéssel van ellátva, mely ugyan elvileg láthatatlanná teszi, de ez nem jelenti azt, hogy sebezhetetlen is. Ha harc közben a közelünkben van, akkor előbb utóbb egy eltévedt lövedék vagy egy területre ható rakéta megsemmisítheti. Ezért próbáljuk meg a harcot távolabb megvívni tőle - essünk neki az idegen hajóknak minél előbb. Fókuszáljuk a tüzet egy hajóra, és egyesével végezzük ki őket. Az egyikre van telepítve a scout elmenekülését akadályozó IP-blokkoló. Ha minden gorg hajót kilövünk vagy szkennelés után megsemmisítjük az IP-blokkolót, akkor a scout lelép, mi pedig meg is nyertük a küldetést.

Lopakodás (Sneaking)

Elsődleges feladat: küldjük be Angelt egy kommandós hajóval
Elsődleges feladat: semmisítsük meg az összes gorg hajót
Másodlagos feladat: észrevétlenül érjük el a bázist

Gonosz egy küldetés, ha nem jövünk rá a trükkre. Elsőként irány a Nav0, majd amint lezajlott a párbeszéd és megkapjuk a felderítési adatokat, menjünk Nav3-al jelzett radioaktív felhőbe. Amint beértünk, várjuk meg, amíg a lopakodó cucc újratölti magát (30 másodperc, a számláló mutatja), állítsuk az álcázó javítási prioritását maximumra, majd induljunk a következő felhő felé (Nav7). Az álcázó berendezést ne piszkáljuk - automatikusan bekapcsol amint elhagyjuk a radioaktív zónát. Amint elértük a Nav7-et, várjunk megint 30 másodpercet, majd irány a bázis. Az 5 percnek elegendőnek kell lennie, hogy elérjük - ha van tartalék energiánk, adjunk egy kis „pluszt" a hajtóműveknek (érdemes a küldetés elején fegyverek helyett a lehető legjobb energiacellákat bepakolni). Amikor kb. 10 egységre megközelítjük és jön az üzenet, hogy indíthatjuk a kommandót, azonnal (!!!) küldjük őket a bázisra, ne várjuk meg amíg a párbeszéd véget ér, mert különben vesztünk (ez csúnya dolog volt a pályatervezők részéről). Miután az aknák elvégezték a munka javát, szépen vo-

nuljunk vissza, és hagyjuk, hogy az időközben előtűnő álcázott hajók takarítsák el a maradék két gorg csatahajót. Persze ha van kedvünk, beszállhatunk segíteni, de csak óvatosan.

Titan

Elsődleges feladat: kapcsoljuk ki az IP-blokkolót
Elsődleges feladat: semmisítsük meg a gorg bázist

A tervekkel ellentétben a nagy flotta helyett csak a mi hajónk jut el az űrállomáshoz. Ezért első feladatunk az állomáson lévő IP-blokkoló kikapcsolása. A küldetésben lévő párbeszéddel ellentétben az elején ne álljunk át lopakodó üzemmódba, hanem teljes sebességgel (adjunk maximális energiát a hajtóművekre) és pajzsokkal induljunk az állomás felé, ne törődjünk a körítéssel (lőnek ugyan ránk, de ha gyorsak vagyunk, akkor nem fogunk felrobbanni). Lézer-

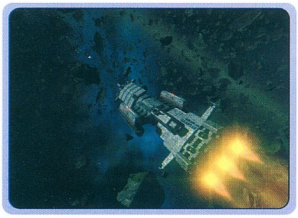
Egy játék hányattatásai

A Nexus jónéhány komoly próbán ment keresztül, mire végre megjelent. Eredetileg a projekt évekkel ezelőtt Beyond névvel indult, aztán úgy tűnt, hogy az Imperium Galactica folytatása lesz belőle. Idővel megint csak név és koncepcióváltáson esett át, az új játék Galaxy Andromeda névre hallgatott, aztán a végére lett belőle a kezünk közé kerülő Nexus. Érdekes, hogy kezdetben RTS-nek indult (legalábbis mint az IG folytatása, annak kellett volna, hogy legyen), ám a készítőket idézve a végén RTT azaz Real Time Tactics lett belőle, ami leginkább - ha már nagyon hasonlítgatni akarjuk valamihez - a Mechcommander sorozat 3D-s űrstratégia változatának tekinthető. A lényeg mindenesetre tényleg a taktikán van, bár számomra például az eligazítások naprendszertérképei egyértelműen utalnak a végül kihagyott stratégia részre. Sajnos, jelen állapotban ezek a térképek nem többek dekorációnál, bár ki tudja, mit hoz még a jövő....

TUDTAD-E?

A háttértörténetért Nyulászi Zsolt „felelős", aki Dale Avery néven ismerős lehet a fantasy könyvek rajongói számára.

fegyverekkel (legalább három legyen a hajón) célozzuk az IP-blokkolót - ha szerencsénk van, és közel jutottunk az állomáshoz, a második sortűz el is intézi. Ekkor kapcsoljunk lopakodó módba, és vonuljunk vissza, a beérkező baráti csatahajók felé. Néha előfordul, hogy észrevesznek minket, és tüzet nyitnak ránk (hogy miért, az nem tiszta - talán túl közel kerülünk az ellenséges hajókhoz). Ilyenkor is maradjunk lopakodó módban, az esetek többségében egykét sortűz után lekopnak, és hamarosan úgyis a csatahajók kötik le a figyelmüket. Itt mentsünk, ugyanis nemsokára a teljes flotta az irányításunk alá kerül - a cél az állomás megsemmisítése. Minden hajóval a Titant lőjük, ne engedjük, hogy a pajzsát feltöltse, mert akkor a védőknek lesz idejük legyalulni bennünket. Ügyeljünk rá, hogy hajóink 12-14 egységnél közelebb ne menjenek, hanem ekkora távolságból ontsák az áldást. Érdemes a kakaót a pajzsokra és a fegyverekre adni. Az Angelwinggel ne nagyon ugráljunk mert az állomás hamar elintézi. Ha a Titan felrobban, a küldetést azonnal megnyertük, ezért a védő hajókkal ne töröd-jünk.



A sáska (The Locust)

Elsődleges feladat: gyűjtsünk információt a mechanoidokról

Elsődleges feladat: gyűjtsünk információt az új fajról

A küldetés akkor könnyű, ha hajóinkat vadászok elleni védelemre szereljük fel, azaz a lehető legjobb flak ágyúkat tesszük a hajókra, és hozunk magunkkal annyi vadászgépet, amennyit csak lehet. A küldetés során nagy hajóinkat tartsuk egyben, és adjunk maximális energiát a pajzsokra és a fegyverzetre. Három hullámban támad az új faj, de csak vadászméretű egységek jönnek. Amint elkezdik támadni hajóinkat, küldjük ki vadászainkat, és összpontosítsuk őket a dolgozókra (Locust Worker - ezek szedik szét ugyanis a hajókat) - egyik rajt a másik után semmisítsük meg. Amint a támadó hullám dolgozói megsemmisültek, a vadászainkat dokkoltassuk be, és hagyjuk a maradék munkát a légvédelmi ágyúkra - a harcosok (Locust Warrior) nem tudnak igazán kárt tenni nagy hajóinkban. A támadások közti szünetben szkenneljük a döglött Mechanoidot.

Mechanoid invázió (Mechanoid invasion)

Elsődleges feladat: semmisítsük meg a Vardrag hajókat

Elsődleges feladat: semmisítsük meg a Starportalt

Két feladatunk közül elsőként a portál felé igyekvő hajók megsemmisítése legyen. A kisebb hajóinkból és a csatahajóból alakítsunk Ostromlézer (Siege Laser) formációt, és nyissunk tüzet a hajókra. Ugyanakkor az Angelwinget állítsuk le, minimalizáljuk az energiafogyasztást és a Mechanoid Angellel segítsünk be a hajók megsemmisítésébe. Egyedül az Avalanche menjen közelharcba. Legyünk gyorsak, hogy lehetőség szerint még az ürállomás hatókörén kívül elintézzük a hajókat, mivel az állomás közelharcban elég brutál (kezdetben ugyan szövetséges, de a mechanoidok hamar átveszik az uralmat felette - ezt megakadályozni szerintem nem is lehet). Ha a hajókat elintéztük, az ostromlézerrel messziről semmisítsük meg az állomást. Vigyázat: nagyot robban! A küldetésnek akkor van vége, ha a hajókat mind egy szálig felrobbantottuk.

Hídfőállás (Bridgehead)

Elsődleges feladat: aktiváljuk a mechanoidok elleni pajzsot

Elsődleges feladat: semmisítsük meg az idegen hajókat

A küldetés kulcsa a jó felszerelés: minden hajónkon legyen egy energy skeeter a mechanoidok ellen, valamint legyenek hajótestromboló fegyverek is. A küldetés első felében mechanoidokat kell visszaverünnünk, majd kis idő elteltével idegen űrhajókat. Ezek ellen a pajzsaink nem érnek semmit - ellenben nekik sincsen pajzsuk. Mivel a hajók állandóan láthatatlanná válnak, mindig összpontosítsuk a tüzet egy hajóra - így egy-két sortűzzel hamar el tudjuk őket intézni.

Harc a Földért (The fight for the Earth)

Elsődleges feladat: érjünk el egy átjátszóállomást (Relaystation)

Elsődleges feladat: várjuk meg Angelt

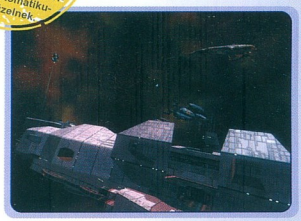
Elsődleges feladat: a Colossus ne puszturjon el

Talán a legnehezebb küldetés - célszerű már az előző pályán kapott resource pontokat is erre a pályára való felszerelésre költeni. Először is szabaduljunk meg az összes energy skeetertől - már nem lesz rájuk szükség. Legyen legalább két (de inkább több) területre ható páncélzatromboló (pl. Pulsar Missile) és pajzspusztító (pl. Rad Energy bomb) fegyver a flottában. A maradék fegyverhelyeket pedig töltsük fel pán-céltest (plasma gunok) és pajzs elleni (delektron shell) ágyúkkal - 70-30% arányban. A két rombolónkra hajótest elleni fegyvereket rakjunk. Lézereket ne hozzunk, nem lesz idő pepecselni velük. Amint elkezdődik a küldetés az első feladat egy átjátszóállomás megvédése a környéken lévő földi hajóktól. Az Angelwing teljes sebességgel induljon a legmeszszebb lévő átjátszóhoz (Relay Delta), a két romboló pedig az erre pályázó Neumann és

Nexus - a moddolók paradicsoma

A fiúk amellett, hogy egy teljesértékű játékot adnak a játékostársadalomnak, még azt a szívességet is megteszik, hogy olyan eszközöket is mellékelnek, amelyekkel nemcsak új küldetéseket készíthetünk, hanem teljesen átgyúrhatjuk a játékot, például akár új modelleket és hajókat is berakhatunk a programba. A játék szkriptnyelve a programozásban kicsit jártas emberek számára óriási lehetőségeket rejt majd magában, és még egy mintaküldetés is mellékelve lesz a könnyebb megértést elősegítendő. Én magam már nagyon várom az első otthon készült küldetéseket és kampányokat...

Flame cirkálókat intézze el. A többi hajónk vegye az irányt az Entity Gate felé - útközben lőjük velük szét az útba eső földi hajókat. Az Angelwinggel csak akkor közelítsük meg az átjátszót, amikor az űrben már nincs több ellenséges hajó (vadásszuk le őket a két rombolóval - nem nehéz, a földi hajóknak nincsen pajzsuk) valamint amikor az összes hajónk (beleértve a rombolókat is) elérték a kaput. Álljunk meg a hajókkal a kaputól 10-11 ezer méter távolságra és töltsük csőre az összes fegyvert. Ügyeljünk rá, hogy a Colossus legyen leghátrébb (mondjuk 11 ezer méterre) míg a csatahajók legyenek elöl. Mindenkit kapcsoljunk „pozíció megtartása" módba, pajzsok és fegyverek maximum energián. Amint ezeket az intézkedéseket megtettük, közelítsük meg az Angelwinggel az átjátszót - majd amint Angel elindult, induljunk vissza az Entity Gate-hez. Innen ugyanis öt-hat hullámban kb. két csatahajó és négy romboló erősségű flottát lépnek be és megpróbálják megsemmisíteni az állomást. Szerencsére mi már felkészültünk a fogadásukra: hajóink csőre töltve várnak a kapunál. A hiperűrből belépve az ellenséges hajók kettős hátrányban vannak velünk szemben: nincsen pajzsuk és egy csomóban vannak - ideális célpontok a pulsar raketák és a magmaágyúk számára. A pause funkciót intenzíven használva összpontosítsuk a tüzet a belépő hajókra. A nagyrészük előbb elpusztul, minthogy felhúzza a pajzsát, akiknek viszont sikerül, azoknak adjunk a pajzs elleni fegyverekkel - a lényeg, hogy a tüzet gondosan irányítsuk, és mindig töltsük be a rakétákat és a területre ható bombákat (ezek lassan töltődnek fel, ezért amint kilőttük őket, azonnal töltsük újra a kilövőket). Ha valamelyik hajónkra rászállnak, azzal időben vonuljunk vissza - ugyanezt a taktikát követve valószínűleg egyik hajónk pajzsa sem fog lebomlani. Ha a támadók elfogytak, akkor automatikusan győztünk.



TUDTAD-E?

A vadászgépek és bombázók ellen a flak fegyverek hatásosak, melyek viszont automatikusan tüzelnek.

SzabFer

132 OLDALON! VÁLTOZATLAN ÁRON!

PC.GAMES LAJSTROM

A teljes cikkeket a PC.GAMES 2004/9-10-es számában olvashatjátok.

Armies of Exigo - bemutató

...Miközben az EA Games teljes gőzzel nyomatja a jól bevált sorozatok újabb és újabb epizódjait, alkalmanként - igazán dicséretes módon - teret engednek az új csapatok számára is. Ezúttal hazánk fiai leltek menedéket a médiamogul szárnyai alatt, s ennek eredménye lett jelen cikk tárgya, az Armies of Exigo...

...Az akció elég pörgős: a seregek nagysága csapatonként akár 200 egységre is rúghat, ami egész korrekt létszám és jó kis hentelést lehet rendezni ilyen mennyiségű lényt irányítva. Szerencsére a szokásos csapatkijelölési módszerek (csapatképzés Ctrl billentyűvel, azonos egységek kiválasztása dupla kattintással stb.) mind benne vannak a játékban, sőt, a fiúk egy kicsit újítottak is. A játékban ugyanis lehetőség van supergroup-ok létrehozására. A felhasználói felület korlátai miatt ugyanis egy csapatban maximum 15 egységünk lehet (ennyi fér el úgy, hogy mindegyik jól látszódjon alul a kezelőpanelen), ám ezeket egymáshoz rendelhetjük, így még nagyobb csapatokat is kezelhetünk egyetlen billentyű lenyomásával. Az ötlet szerintem remek, játék közben nagyon hasznos és hamar megszokható. Az egységek irányítására szolgáló parancsok (mozgás, támadás, járőrözés) mellett természetesen a viselkedésüket is beállíthatjuk...

The Sims 2 - bemutató

...A Sims2 négy éves fejlesztés eredménye. A hegesztés két csapás mentén haladt: egyrészt a teljes 3D-be forgatás, másrészt a minél tökéletesebb, életszerűbb szimuláció megteremtése. Kezdjük ez utóbbival. Induláskor mindjárt három város közül választhatunk, ezek nemcsak másfajta környezetet jelentenek, hanem egyben afféle scenariok is, azaz mindegyikhez tartozik egy kerettörténet, így nem is kell saját embert gyártani, rögtön nekiállhatunk bármelyik meglévő figura bőrébe bújva végigélni a csavaros sztorit. Emellett van egy oktatópálya is, mely két részre osztott: újoncoknak az alapokat mutatja meg, rutinosoknak a növumokat - picit kapkodósan, de azért a lényeg benne van...

...Természetesen a nagy móka saját családot alapítani. Embereinket az új, tényleg döbbenetes eszköz segítségével formálhatjuk a magunk képére, és ezt tessék szó szerint érteni! A lehető legaprólékosabban építhetjük fel a karakter arcát, haját, arcszőrzetét, sminkjét, és komplett ruhatárát. Egy teljes családot létrehozhatunk, a kapcsolatok kialakításával együtt, és már itt meghatározhatjuk embereink sorsvonalát. Hat generációs fázist élhetsz át: a csecsemőből totyogó kisded lesz (őt meg kell tanítani beszélni, járni, vécézni), majd iskolás gyermek, kamasz, felnőtt, végül (nyugdíjas!) öreg...

Vampire: The Masquerade - Bloodlines - bemutató

...Egy felüldt Los Angeles-i éjszakán Bob új barátnőjével sétálgatott a kihalt utcákon. Megálltak, a férfi magához húzta a nőt, majd a megcsókolta a nyakát. A lány egy halk sikkantást hallatott, aztán elvesztette eszméletét. Bob felnézett, de csak egy vércsepp a szája sarkában, és a nő nyakán két szúrásnyom tanúskodott arról, hogy mi is történt az előbb...

...Bizony, már négy éve annak, hogy Anezka igéző szemeit megpillantottuk, és főhősünket végigvezettük a Vampire: The Masquerade - Redemption című játékon. Akkoriban nem aratott kritikai sikert a produktum, de a Nihilistic fordulatos, akciódús, és kiváló hangulati elemekkel teletűzdelt történetet mesélt el segítségével. Azóta eltelt négy év, így most már szinte karnyújtásnyira vagyunk a következő kaland, a Bloodlines megjelenésétől. Természetesen a White Wolf Pen-and Paper RPG-jére épülő játékot nem a Nihilistic fejleszti (a project kezdetén még a Starcraft: Ghost-tal voltak elfoglalva), hanem a méltán nagynevű Troika Games. Hála nekik olyan élményekkel lettünk gazdagabbak, mint amilyeneket a Fallout, és a gigászi Arcanum nyújtott. Tulajdonképp vehetjük úgy is, hogy a legjobb kezekbe került a fejlesztés, élén Leonard Boyarski-val...

DVD tartalom

DUPLA DVD-VEL!

Mikor elkezdtük összelapátolni az anyagokat mostani DVD-nkhez, úgy tűnt, az uborkaszezon kitart augusztus végéig. Ez részben igaz, hiszen lapzártánkig nem érkezett meg a **Doom III** demója, pedig a játék már rég a piacon van. Ennek ellenére az utolsó napokban meglepetés ért minket, kaptunk egy exkluzív demót az **Xpand Rally**-ból és magyar fejlesztésű **Nexus**-ból. A demók rovatban egyébként megtaláljátok a **Myst** negyedik részének előzetesét, a **D-Day**, a **Söldner** és a **Worms Forts: Under Siege** demóját.

Mostani teljes játékunk a magyar nyelvű **The Fifth Disciple** point-and-click fantasy kalandjáték. Nem kisebb feladat vár ránk, mint megmenteni a világot a gonosz, hataloméhes Warhargrem-től.

A fejlesztők a nyár végére apránként közzétették az E3-mon vetített „szupertitkos" videókat. A korongon megtaláljátok a **Half Life 2**, a **Brothers in Arms**, az **Armies of Exigo**, a **SW: Republic Commando**, az **NFS Underground 2** és a **FIFA 2005** animációit. Megjelent a **DirectX 9c**, bepasszíroztuk a Túlélőcsomagba. A Doomra és a Half Life-ra való tekintettel a grafikus chipgyártók is kiadták az újabb drivereiket. Az Extra alatt találtok egy rakás, DVD filmekkel foglalkozó utility-t. Készítettünk egy **Doom III** összeállítást, valamint egy CD-nyi cuccot gyűjtöttünk a **Battlefield: Vietnamhoz**. A korongon találtok egy rövid magyar horror filmet, a **Royal Flusht**, valamint egy felvételt a Szigeten bemutatott **Silent Hill 4** performanszról.

Doom 3 - leírás + végigjátszás

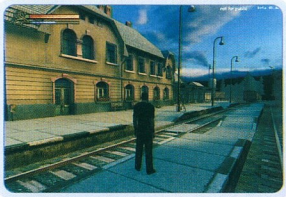
…Hosszú-hosszú évek óta vártunk az ID következő nagy játékára, amely az előzetesen sugallt információk alapján ismét csak mérföldkőnek fog számítani a számítógépes játékok világában. Nos, végre megérkezett a Doom 3 és bárhogy is nézem, valóban beváltotta a hozzá fűzött reményeket, ugyanis technikailag jelenleg nincs jobb nála. Azt hiszem, érdemes egy kicsit részletesebben is szemügyre venni az Activision égisze alatt a napokban megjelenő programot…

…Az idő igencsak elszállt azóta, hogy a kezünkbe vettük a sorozat első részét. Ezalatt a jópár év alatt a játékok igencsak felhíztak, ugyanis a Doom kb. 15 megányi mérete az idők folyamán közel 2 GB-ra duzzadt, melyet vagy három CD-n, vagy egy DVD-n vehetünk kezeink közé, így célszerű legalább 3 gigányi üres helyet előállítani a vinyón, mivel a mentett állásoknak és a Windows virtuális memóriájának is szüksége lesz még egy kis plusz helyre. A Doom3.exe file-ra kattintva a jó öreg, még a Quake 3-hoz kreált ID-s logo jelentkezik be, majd szemügyre vehetjük az alapmenüt, ahol rögtön javallott bekukkantani

a System Options-be és a szükséges beállításokat megtenni. Itt jelenleg az irányításra gondolok, mivel a grafikai dolgokkal egy kicsit később foglalkoznék. Egyelőre vessük bele magunkat a játékba…

PC.Games - 95%

Shade: Wrath of Angels - leírás



…Démonok, élőholtak, varázslók, középkori lovagok, melyekkel meg kell küzdened, misztikus és gonosz világok, kazamaták, várak, ókori piramisok útvesztői, melyeken keresztül kell haladnod, hogy megtaláld végre a segítségedre váró testvéred…

…A Cseh Black Element Software műhelyében nem más készülődik már egy éve, mint egy teljes 3D-ben pompázó akció-horror-kalandjáték. Tudom, ez így önmagában nem adna okot a lelkesedésre, de… Először is az egész cucc a Black Element saját fejlesztésű motorjára épül, ami annak ellenére, hogy nem igényel erőművet a futásához, fantasztikus látványvilágot tud kölcsönözni a monitorokra. Másodszor pedig az egész fejlesztő csapat fiatal és lelkes hardcore játékosokból áll, akiknek ez

lesz az első önálló munkájuk, ami valljuk be, nem kis teljesítmény…

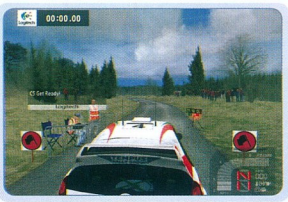
…A játék egy egyszerű, de mégis izgalmas történeti szálon fut végig, így olyan érzésünk van közben, mintha egy film szereplői lennénk. Az egész azzal kezdődik, hogy hősünk egy rejtélyes levelet kap a bátyjától, miszerint az felfedezett, és hozzányúlt valamihez, amit nem kellett volna piszkálnia, és most rendesen bajban van…

PC.Games - 85%

Richard Burns Rally - leírás

…A számtalan in-game videó után, a brit SCi kiadónak hála, végre megérkezett szerkesztőségünkbe a hamarosan kiadásra kerülő Richard Burns Rally végleges változata…

…Számomra mindig talányos volt, vajon miért nincs ismerkedős, oktatós játékrész a Colin McRae Rally szériában. Úgy tűnik e programelemet a Warthog fejlesztőcsapata fontosnak tartja, mert rali iskola néven külön mini játék-módot épített be a Richard Burns Rally-ba. A rali iskola lényegében egy gyakorlómód, ahol Richard Burns hathatós segítségével (egy kis angol nyelvtudás e ponton nem árt, hiszen a rali világbajnok anyanyelvén adja tanácsait) elsajátíthatjuk egy rali kocsi (Subaru Impreza 2003.) vezetésének alapvető fogásait. A játékmód az irányítással történő ismerkedés mellett fontos előfeltétel is egyben, mert csak a 2 részre osztott iskola első, Basic nevű, 6 próbából



álló részének teljesítése után válik elérhetővé az egyjátékos világkampány, a Rally Season. Az iskola második, Advanced része, 11 vizsgafeladatból áll. Teljesítése esetén +6 stage válik elérhetővé Quick Race módban. A rali iskola feladatai élvezetesek, és meglehetősen nehezek, de aggodalomra semmi ok; ha nem sikerül valamit elsőre teljesíteni az bizony még nem a világ vége, korlátlan ismétlési lehetőség van a játékban…

PC.Games - 93%

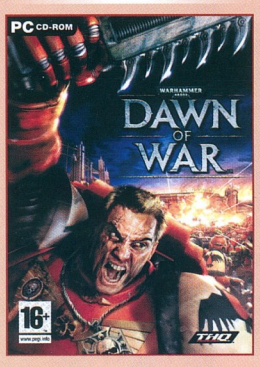
További bemutatók és leírások:

Star Wars: Battlefront - EXKLUZÍV
Origin of the Species - EXKLUZÍV
Catwoman
Kreed
Myst IV: Revelations
Space Hack - EXKLUZÍV
Warhammer 40000: Dawn of War
Nexus: The Jupiter Incident
Knights of Honor
Spellforce: The Breath of Winter
Xpand Rally
Colin McRae Rally 2005
Pro Evolution Soccer 4
Tiger Woods PGA Tour 2005

WARHAMMER 40.000: DAWN OF WAR

A Games Workshop stratégiai terepasztalos játékát kis hazánkban ugyan relatíve kevesen ismerik, de szerte a nagyvilágban óriási népszerűségnek örvend. A megszállottak saját kezűleg pingálják miniatűr hadseregük katonáit, melyekkel éjszakákba nyúló csatákat vívnak óriási terepasztalokon. Az angol GW sikeresen ötvözte a fantasy-t a sci-fivel, a stratégiai játékot az ólomkatonázással és a makettezéssel, s mindezt megfejelte egy igényesen kidolgozott, hihetetlen részletes és sokrétű univerzummal. Így a figurák, harci járművek, terepasztalok, szabálykönyvek, kódexek, valamint Ian Watson remek regényei mellett elkerülhetetlenné vált, hogy a galaktikus csatározásokat átültessék a terepasztalokról a számítógépek képernyőire is. Hiszen az eredeti változathoz rengeteg türelem, szabadidő (és persze pénz!) szükséges, továbbá nem árt, ha tisztában vagy a szabályokkal - ellenkező esetben minden egyes lépés, harci fázis, varázslás előtt negyedórákat kell lapoznod a szabálykönyveket, sokszor nem is egyet, ami az amúgy sem rövid csatákat a végtelenségig nyújthatja.

- **CD Link:**
- **Fejlesztő:** Relic Entertainment
- **Kiadó:** THQ
- **Megjelenés:** 2004. szeptember 24.
- **Kategória:** Stratégia
- **Honlap:** www.dawnofwargame.com



Ha nem vagy időmilliomos, netalán megszállott W40K-s, de örömöd leled a realtime stratégiai játékokban és szívesen belekóstolnál ebbe a sajátságos univerzumba (netalán túl vagy egy Warhammer-regényen is) játékok egész garmadája vár rád, kezdve az Amigás idők Space Crusade-jével a WIN '95-ös idők Space Hulk-ján keresztül napjaink PC-s alkotásaiig - példának okáért itt van mindjárt a Chaos Gate, vagy a Fire Warrior. Mindent összevetve a Relic legújabb üdvöskéje, a Dawn Of War semmiképpen sem nevezhető korszakalkotó, netán stílusteremtő alkotásnak, de talán nem is ez volt a cél. Amikor kezem közé került a játék bétaváltozata - amelyből hiányzott az egyjátékos kampány, az átvezetők és még ki tudja, hogy még mi - régmúlt idők Starcraft-csatái peregtek le lelki szemeim előtt. Mint azt majd később látni fogjátok (a türelmetlenek vessenek egy pillantást a képekre), a két játék közti hasonlóságok nem merülnek ki az első benyomásokban! Felróhatjuk ezt a DOW-nak? Nem hinném - már csak azért sem, mert ha a vizsgált játék a Starcrafttól örökölte a kezelőfelületét és mindazt, ami miatt plágiummal megvádolhatnánk, ne felejtsük el, hogy a Blizzard sikerjátéka sem keveset vett át a Warhammer 40 000 univerzumából és bár túlzás lenne azt állítani, hogy csupán ennek köszönheti sikerét, bizonyos vagyok benne, sokat nyomott a latban!

TUDTAD-E?

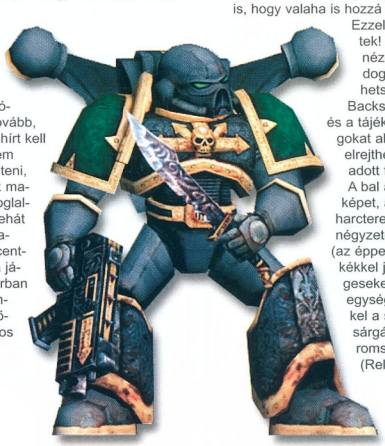
A Warhammer 40 000 terepasztalos stratégiai játék első kiadása 1977-ben jelent meg.

Akik arra számítanak, hogy részletes regélésbe kezdek az univerzumról, beszámolót tartok mitológiai hőseiről és így tovább, azoknak kellemetlen hírt kell közölnöm: ezekről nem szándékozom szót ejteni, mivel meglepően sok magyar nyelvű honlap foglalkozik a WH40k-val, tehát ezt a feladatot meghagyom nekik - mi koncentráljunk inkább csak a játékra! A Dawn Of Warban négy faj seregeit kommandírozhatjuk a győzelembe (vagy a biztos halálba, bár a kettő nem feltétlen zárja ki egymást). Ezek sorban a következők: Space Marines (emberek), Chaos Space Marines (emberek, akik elárulták a Császárt és a Káoszt választották), az Ürorkok és az egykor világuraló, de ekkorra megfogyatkozott veszedelmes Eldák. Mind a négy faj egyedi egységekkel, épületekkel és eltérő technológiával rendelkezik - manapság ez már nem kuriózum, sokkal inkább elvárás. Mielőtt részletesen belemennék a fajok taglalásába, essen pár szó az irányításról és a kezelőfelületről! A készítők itt is igyekeztek a jól bevált fogásokat alkalmazni, ami már csak azért is szerencsés, mert mindenki egy-kettőre otthonosan fog mozogni a játékban (hogy is mondjam szépen: rövid a betanulási-görbe, ehe).

KEZELŐFELÜLET ÉS IRÁNYÍTÁS

Az alaposság kedvéért essen mégis pár szó a képernyő felépítéséről és az irányításról! Az egérrel vagy a kurzormozgató gombokkal mászkálhatunk a harctéren, az ALT billentyű lenyomásával forgathatjuk (az egeret balra-jobbra mozgatva), dönthetjük a nézőpontot (egér fel-le), de zoomolhatunk is (PgUp + PgDn, vagy az egérgombot lenyomva mozgasd az egeret, de használhatod a görgőgombot is) - elvégre full 3D-s a megjelenítés! A készítők bevallása szerint a nézőpont változtatása inkább csak egy extra, mint létfontosságú funkció - tehát az egész játékot végigvihetted anélkül is, hogy valaha is hozzá kellene nyúlni az ALT-hoz.

Ezzel teljes mértékben egyet értek! Ha sikeresen elállítottad a nézőpontot és sehogy sem boldogulsz, bármikor visszatérhetsz a standard nézőponthoz a Backspace-szel. Az irányításhoz és a tájékozódáshoz szükséges dolgokat alul találod (az egész panelt elrejtheted a középen található, az adott fajra jellemző emblémával). A bal alsó sarokban láthatod a térképet, amelyen értelemszerűen a harcteret szemlélhetjük. Zöld kis négyzetek jelölik saját egységeinket (az éppen kijelölt egységek fehérek), kékkel jelöli a program a szövetségeseket, pirossal az ellenséges egységeket láthatjuk, halvány kékkel a stratégiai pontokat, narancssárgával a kritikus pontokat, citromsárgával pedig az ereklyéket (Relic), lilával pedig azokat a le



kat (Reinforce, Upgrade) automatizálhatsz. Ha ez elsőre kissé ködösen hangzik, olvass csak tovább: tegyük fel, van egy osztagnyi Space Marine-od! Ezekhez további tagokat toborozhatsz (hogy hogyan, arra rövidesen kitérek), illetve fejlesztheted a fegyverzetüket is. Ha ezt szeretnéd folyamatossá tenni, tehát elkerülni, hogy minden egységnek saját kezűleg kelljen beállítanod ugyanazokat a fejlesztéseket, bal gomb helyett kattints a jobb egérgombbal az adott funkcióra! Ha jól jártál el, az adott gomb villogni kezd, ez jelzi, hogy overwatch-módba került (figyelem: épületeknél ez nem fog menni). Ha megszorulnál, és másra kell a nyersanyag, jól jöhet a sárga gomb, mellyel felfüggesztheted az összes overwatch-olt funkciót. A piros bogyóval pedig értelemszerűen véglegesen megszüntethetsz minden overwatchot. Így már világos, nem igaz?

lőhelyeket, ahova Thermo-Plasma Generátorokat építhetünk. Ha értetlenül állsz a fenti fogalmak némelyike előtt, ne aggódj, röviden mindent ki fogunk tárgyalni - de mindent a maga idejében! A térkép környezetében különféle gombokkal találkozhatunk, melyekkel jelzéseket (Pingeket) küldhetünk csapattársainknak, vagy az összes játékosnak. Ezekkel a kis szignálokkal üzenhetünk, ha megszorultunk volna (Defend here ping), vagy netán segítségre lenne szükségünk egy támadás kivitelezéséhez (Attack here ping), de küldhetsz általános jelzést is (General ping), amellyel a felsorolt kategóriákon kívül eső szituációkat közölheted az illetékesekkel. Az első gomb határozza meg, hogy milyen típusú Pinget szeretnénk küldeni (a jobb egérgombbal változtatsz), a közvetlenül mellette (alatta) lévővel pedig beállíthatod, hogy mindenki megkapja-e (ilyenkor az

ellenség is látja, milyen tervet eszeltek ki éppen ellene, tehát csak okosan!), vagy csak a szövetségeseid. Az ellenséges egységeket pirossal, míg a sajátjaidat zölddel jelöli a térkép. Ha csapattársaidnak szeretnél üzenni, nyomd meg az Enter-t és pötyögd be a mondanivalód, majd ismét Enter! Ha nem csak a szövetségeseknek szánnád az üzenetet, a SHIFT + Enter lesz a Te kombinációd.

A térképtől jobbra újabb kis gombokat fedezhet fel a figyelmes stratéga: a lila „R"-betűs gombbal a még fejleszthető épületekre fókuszál a program. Felettébb hasznos funkció ez, hiszen így könnyedén ellenőrizheted, minden lehetséges technológiai csodát kifejlesztettél-e már, illetve harcoló egységeidet felruháztad-e mindazokkal a pluszokkal, melyeket aktuális felfedezéseid elérhetővé tettek számodra. A sárga hátterű villáskulcsot és fogaskerekeket ábrázoló gomb a soron következő építő egységre pozícionálja a kamerát, így nem kell keresgélned, ha gyorsan fel akarsz húzni valamit! Az alatta lévő, gépfegyvert reprezentáló ikonnal pedig körbejárhatod harcoló osztagaidat. Ha figyelmes vagy, találsz még itt két gombot, az egyik sárga (vagy zöld), a másik pedig piros. Ezekkel kontrolálhatod az ún. Overwatch-funkciót, amellyel bizonyos parancso-

A legnagyobb teret betöltő középső panelen az aktuálisan kiválasztott egység (vagy osztag) adatait láthatod. Ha rákattintasz egy egységedre, megjelenik az azt prezentáló kis ikon, alatta zöld számmal jelölve egészségi állapota, kékkel pedig a morálja. A W40K-ban az esetek többségében osztagokat irányítunk, nem különálló katonákat (kivételt képeznek ez alól a különleges egységek: a vezetők és a gyógyítók, valamint a járművek). Erről te is meggyőződhetsz, ha kiválasztasz egy gyalogost: a játék automatikusan kijelöli az összes társát, aki az adott osztaghoz tartozik. A gyalogosok csak osztagban támadhatnak, ha elvesztik a morálju-

kat, felbomlik a formáció és harcképtelenné válnak. A morál erősítéséhez vezetőket (Commander Unitokat, vagy különféle Leadereket) rendelhetünk csapatainkhoz, illetve különféle fejlesztésekkel tarthatjuk maximális szinten. Nyílván, ha megtámadják az embereidet (vagy orkjaidat, eldáidat), netalán túlerőbe keverednek, mind negatívan befolyásolják a morált - ez tiszta sor. Az egység ikonjában szereplő szám megmutatja hány tagja van az adott osztagnak. Az ikon melletti panelen olvashatod el az adott egységre/osztagra vonatkozó információkat, úgy mint a nevét, melyik játékos (és szövetséges csapat) irányítása alá tartozik, ez alatt pedig a harci tulajdonságok következnek. Ezek fentről lefelé rendre a következők: Melee Damage (közelharci támadóerő - mekkora csapást mérhet közelharcban az egység az ellenségre egy másodperc leforgása

alatt), Ranged Damage (tűzerő, lőfegyverrel rendelkező egységek sajátja), Unit type (az egység típusa), mely lehet (Heavy) Infantry, azaz (nehéz) gyalogság, Commander (parancsnok, speciális egység, növeli a körülötte harcolók morálját, és különféle speciális támadások kivitelezésére alkalmas - vigyázzunk rá!), Vehicle (jármű), Building (épület), illetve Daemon (démon).

A Unit Counters mellett olvashatod, hogy milyen egységeket támadhatsz hatékonyan kiválasz-

tott haderőddel. Ha egy osztagra rákattintottál, további két értéket is találsz az infopanelen: az osztag pillanatnyi és maximális mérete (Squad Size) és a fejleszthető fegyverek számát. Minden formáció meghatározott számú továbbfejlesztett fegyverzetű taggal rendelkezhet (lángszóró, rakéta, plazmapuska, stb), hogy kiválasztott osztagodnál ez mennyi, a Number of Weapon Upgrades értéke mutatja meg. Jobbra találod az ún. fejlesztési területet, ahol többek közt a már tárgyalt fegyverzet-upgrade-eket hajthatjuk végre. Ezeknek a fejlesztéseknek a menetét kontrollálhatod ezen a kis panelen. A közvetlenül mellette található nyolc kis gombbal a következőket műveltheted: az első, két kis keresztet ábrázoló gombra kattintva további tagokat toborozhatsz az osztaghoz (a zárójeles szám mutatja, hány katona csatlakozhat még osztagodhoz). A mellette lévő gombbal vezetőt rendelhetsz a csoporthoz (Add Leader), róluk már értekeztem pár sorral feljebb, úgyhogy lépjünk tovább; a következő ikonok a továbbfejleszthető fegyvereket mutatják, ez fajonként eltérő lehet, de a lényeg ugyanaz: erősebb gépfegyvert, lángszórót (az ellenséges morál megtörésére), rakétavetőt (járművek ellen kiváló) és speciális nehézfegyvereket (plazma-puska, nagy hatótávú rakéta és így tovább) adhatunk katonáink kezébe. Némelyik különleges egység (a vezetők) csatlakozhatnak az osztagokhoz, ezt az Attach / Detach gombbal teheted meg. Így használhatják ki katonáid a vezetők által nyújtott extrákat.

TUDTAD-E?

A mostani, augusztus 28-án megjelent negyedik szabálykönyvben a Dawn of War seregein kívül még négy másik faj seregei (nekronok, tiranniádok, sötét eldák, tauk) is helyet kerültek.

Végezetül következzen az a 12 gomb, amelyekkel egységeinknek parancsokat osztogathatunk! Az elsővel mozgathatjuk embereinket (Move - de sokkal egyszerűbb ha csupán a jobb egérgombbal oda bökünk, ahova szeretnénk utasítani az egységet). Gyorsgombja a V. A Stop-gomb (Q) azt hiszem, nem szorul különösebb magyarázatra, az Attack-Move-val (A) pedig úgy mozgathatod a kiválasztott egységet, hogy minden útjába kerülő ellenségnek essen neki - tulajdonképpen ez a standard támadás. Ha jobb egérgombbal egy ellenséges egységre kattintasz, szintén ezt a parancsot adod ki. Mellette kapott helyett az Attack Melee (közelharc, Z-gomb), mellyel arra utasíthatod embereidet, hogy közelítsék meg az ellent és távolsági (lőfegyverek) kizárásával támadják azt. Tulajdonképpen sohasem használtam ezt a funkciót. Az alatta lévő gomb már sokkal érdekesebb lehet: ezzel állíthatod be, hogyan viselkedjen az adott egység, ha ellenséget fedez fel. Ha rákattintasz egyet, az adott viselkedési formát veszi fel, melyek a következők lehetnek: Assault Stance (F6) - ilyenkor mindig a közelharcot részesítik előnyben a távolsági fegyverekkel szemben. Ranged Stance (F7) - az előző ellentétje: mindig távolsági fegyverekkel harcol az adott egység. Az utolsó mód pedig a Versatile Stance (F8) lesz, amely az előző kettő egyfajta keverékének tekinthető: amíg lehet, távolsági fegyverekkel osztja az áldást emberünk, majd ha túl közel kerül az ellen, átvált közelharcra. A tőle balra lévő gombbal hasonlóképpen azt szabhatod meg, hogyan viselkedjen egységed, ha épp nincs feladata (értsd: ácsorog). Stand Ground Stance (F2) esetében az egység megtámadja az összes látóterébe kerülő ellenséget, viszont nem hagyja el a posztját. Burn Stance-nél (F3) katonád az épületeket támadja elsőként. A Cease Fire Stance (F4) nagyjából a „tüzet szüntess!" elvét valósítja meg: egységeid nem keverednek tűzharcba az ellenséggel, csak közelharcra kaphatóak (használd körültekintően). Az Attack Stance (F5) a legnyilvánvalóbb: minden látómezőbe kerülő ellenséget megtámad, aki ebben a módban harcol. A Hold Stance (F1) hasonlít az elsőként (Stand Ground) tárgyalt módhoz, a különbség csupán annyi, hogy egy korlátozott távig követi az ellenséget őrszemed. Építő egységeinkkel a keresztbe tett villáskulcsos ikonnal (Build Buildings - B) adhatunk parancsot az épületek felhúzására, míg a mellette lévő ikonnal (Repair - R) javíttathatjuk ki a sérült épületeket és gépeket. Ha a parancsok kiadása közben nyomva tartjuk a shift-billentyűt, azokat egymás után hajtja végre az adott egység, így egy bonyolultabb hadműveletet kényelmesen „beprogramozhatunk" és nem kell állandóan rajta tartanunk az egységen a szemünket. Végezetül, ha kijelöltünk egy egységet és megnyomjuk a Delete-et, az megsemmisül (vigyázz, a program nem kérdez rá!), így felszabadul némi nyersanyag, hogy más (hatékonyabb) egységet gyárts a feláldozott helyett.

EGYSÉGEK ÉS ÉPÜLETEK A FAJOK TÜKRÉBEN

Most, hogy már otthonosan mozgunk a játékban, itt az ideje, hogy számba vegyük minden stratégiai játék legfontosabb kellékeit: az egységeket és az épületeket! A DOW-ban négy faj színeiben indulhatunk hadba, ezt már tudjuk jól, azonban nem árt, ha tisztában vagyunk ezek sajátosságaival, erősségeivel és gyengéivel! Bár minden faj

Épületek

STRATÉGIAI PONT *(Strategic Point)*
Ezek jelképezik a játékban a nyersanyagot. Nincs szükség semmilyen jószágra, mely kitermeli őket, az egyetlen dolgunk csupán annyi, hogy gyalogosainkkal elfoglaljuk és megvédjük. Építhetünk rá őrhelyet, melyet felfegyverezhetünk és köré ugyanúgy építkezhetünk, mint a főhadiszállás köré. A kritikus pontokra (Critical Location) nem építhetünk őrhelyet, viszont több Requisition Resoure jár birtoklójának. A legértékesebb stratégiai pont az ereklye *(Relic)*, mely nélkül nem építhetjük meg a legerősebb egységeket, úgyhogy vigyázzunk rá nagyon! Nem szorosan, de ide tartozik a Slag Deposit, amelyre a nagy generátorokat húzhatunk.

FŐHADISZÁLLÁS *(Space Marines: Stronghold / Chaos Space Marines: Desecrated Stronghold / Orkok: Settlement / Eldar: Webway Assembly)*
Mindig ezzel az épülettel indítasz, amellyel építőket *(SM.: Servitor / Chaos SM.: Heretic / Orkok: Gretchin / Eldar: Bonesinger) és felderítőket (SM.: Scout / Chaos SM.: Cultist / Orkok: Slugga Boyz / Eldar: Guardian)* toborozhatsz. Továbbá ember-, és járműkapacitásod is növelheted különféle fejlesztésekkel, de magát a főhadiszállást is fejlesztheted, ami elengedhetetlen lesz egy bizonyos fejlettségi szint feletti osztagok, járművek és technológiák eléréséhez (másod-, harmadszintű Addon).

DEPÓ *(SM.: Machine Cult / Chaos Space Marines: Machine Pit / Orkok: Da Mek Shop / Eldar: Support Portal)*
Járműveink legyártására szolgáló épület, amíg második szintre nem fejlesztettük főhadiszállásunkat, nem építhetjük fel (Eldaroknál Mobilize for war kutatás).

SZENTELT ÉPÜLET *(SM.: Sacred Artifact / Chaos SM.: Sacrifical Circle)*
Chaos Space Marineseknél Barakk kell hozzá, az embereknél az első főhadiszállás-bővítés. Magasabb szintű egységeket képezhetünk itt ki, úgy mint gyógyítókat (Healer), vagy különféle vezetőket (pl. embereknél Librarian).

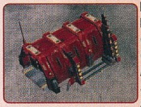
ŰRKIKÖTŐ / DÉMON VEREM *(SM.: Orbital Relay / Chaos SM.: Daemon Pit)*
Harmadszintű főhadiszállás-bővítés kell. Minden faj itt toborozhatja a legütőképesebb, legfejlettebb egységeit. Az orkok ezt és a Szentelt épületet nem építhetik, ellenben rendelkeznek egy sajátságos tákolmánnyal, a Waaagh! Bannerrel. Ez a kulcsfontosságú épület határozza meg populációnkat, amely számos fejlesztés és az „emberanyag" alapját képezi. Magyarán minél több ilyen épületet húzol fel, annál több fejlesztési lehetőség nyílik meg előtted és nyílvánvalóan annál népesebb hadsereget tudhatsz a magadénak.

PLAZMA GENERÁTOR *(Plasma Generator)*
Áramra minden fajnak szüksége van, azt pedig generátorokkal termelheted ki. Minden főhadiszállás korlátozott számú generátort tarthat fent. Vigyázz, ha felrobbantják őket, a környezetében kárt okoz - helyezd el őket hát körültekintően!

TERMO-PLAZMA GENERÁTOR *(Thermo Plasma Generator / Bigga Generator)*
Az előbbi nagytestvére - csak Slag Depositra építhető - megnövelt kapacitással.

BARAKK *(Space Marines: Chapel Barracks / Chaos SM.: Chaos Temple / Orkok: Da Boyz Hut / Eldar: Aspect Portal)*
Itt toborozhatjuk hadseregünk alapját jelentő könnyű gyalogságunkat (Infantry units). Miután felhúztuk, elérhetővé válik a fegyverraktár/kapu *(Armory / Webway Gate)* és a másodszintű főhadiszállás-bővítés *(Addon)*. Az Eldáknál a gyalogsággal kapcsolatos fejlesztéseket egy részét is ebben az épületben végezhetjük.

ŐRHELY *(Listening Post / Eldar: Listening Shrine)*
Stratégiai pontokra tehetjük, így növelve annak védelmét. Továbbfejlesztheted, azaz tűzerővel ruházhatod fel (rakétát is rakhatsz rá). Az őrhelyek köré építkezve növelheted bázisod méretét, ha már szűkében lennél a helynek. Felderítő gyanánt szondákat küldhetünk ki az őrhelyekről, melyekkel támadni ugyan nem tudunk, viszont kellően fürgék.



FEGYVERRAKTÁR / KAPU *(SM.: Armory / Chaos Space Marines: Chaos Armory / Orkok: Pile O Gunz! / Eldar: Soul Shrine)*
Az egységeink fejlesztéséhez szükséges kutatások zajlanak itt, a Barakk felhúzása után érhető el.

LÖVEGTORONY *(SM / Chaos SM.: Heavy Bolter Turret / Eldar: Support Platform)*
Bázisunkat és az őrhelyeket védhetjük ezekkel a lőtornyokkal, melyekre járművek ellen hatásos rakétákat szerelhetünk egy upgrade után.

AKNAMEZŐ *(Mine Fields)*
Szorgos munkásunk halálos aknákat telepít a célterületre, melyek minden arra járó ellenséges (és csak az ellenséges) egységet a pokolba küld. Ha elfogy az aknamező „energiája", újra kell telepíteni.

A többi fajhoz képest az épületek funkciói az Eldáknál kicsit másképpen alakulnak. Természetesen itt is van főhadiszállás *(Webway Assembly)*, barakk *(Aspect Portal)*, szükségünk van generátorokra és őrhelyeket, vagy aknamezőket is telepíthetünk. Eltérően a többi fajtól, az Eldák főhadiszállása nem fejleszthető, ellenben az Aspect Portal igen. Rendelkeznek továbbá egy speciális épülettel, a Webway Gate-tel, melyet talán az orkok Waaagh! Banneréhez tudnék leginkább hasonlítani. Minél több ilyen épületed van, annál több egységed lehet, továbbá az ide bevezényelt egységeket átteleportálhatod más Kapuba. Ha ez még nem lenne elég, a körülötte lévő épületeket is elrejtheted (sőt teleportálhatod is!), ha kifejlesztetted a szükséges tudást hozzá. Végezetül ez az épület is kiterjeszti bázisod határait, tehát építhetsz köré, csakúgy mint az őrhelyeknél.

egyedi technológiával, egyedi épületekkel és egységekkel rendelkezik, az alapok mindenütt ugyanazok: minden faj rendelkezik egy főhadiszállással (innen kezdhetjük el kolóniánk terjeszkedését), egy egységgel, mely felhúzza épületeinket és seregnyi katonával, tankkal és egyéb kreatúrákkal, akikkel meghívhatjuk háborúnkat. Természetesen kisebb-nagyobb mértékben ezek az egységek különböznek, hiszen ellenkező esetben mi értelme lenne a több fajnak? Ami az embereknél bevált taktikának számít, több mint valószínű, hogy pl. az orkoknál kudarchoz vezethet. Nem árt tehát tisztában lenni a különbségekkel. Ha most ismerkedsz a játékkal, javasolnám, hogy az emberekkel kezdj! Gyalogsága ütőképes,

járműveik jók és rendkívül hatékony különleges fegyvereket vethetnek be (példának okáért az orbitális légi csapást). Hátrányuk, hogy lassabban készülnek egységeik, kevesebbet gyárthatsz le, mint pl. az orkok, és sérülékenyebbek is. Mindazonáltal könnyen átlátható, jól irányítható faj, magas technológiai fejlettséggel. Ellenben az orkok gyalogos egységeit pillanatok alatt legyárthatod és egykettőre fel is duzzasztathatod az osztagok létszámát, cserébe számolnod kell primitívségükkel és hátrányaikkal (pl. egy egyedi vonás: a technológiai fejlettség a populációtól is függ). Az orkok minden épületén található egy (kis tűzerejű)

géppuskás, míg a többi fajnál a legtöbb épület teljesen védtelen. Azoknak ajánlom, akik a nyers erőt és a túlerőt részesítik előnyben a taktikázással szemben. A Káosz erői a legdrágább (és legidőigényesebb) egységekkel bírnak és főként közelharcban jók, viszont ők idézhetnek egyedül óriási démonokat, melyek a játék legerősebb egységeinek számítanak. Ebből is látszik, hogy azok fognak ezzel a fajjal boldogulni, akik a kis létszámú, de erős egységekkel teli hadsereget preferálják. Kezdőknek nem javallott, elég egy rossz döntés, és nincs visszaút - az ellenség könyörtelenül kihasználja majd! A végére hagytam a legnehezebben kijátszható fajt, az Eldákat (Eldars). Aki őket választja, olyan előnyökre tehet szert, mint a teleportálható épületek (de el is rejtheted őket!), a leggyorsabb járművek és a gyalogság speciális tulajdonságainak sora. A dolog hátulütője, hogy egységeik sérülékenyek és igen sokat kell taktikáznod, hogy kifejlődhess és életben maradj - mindenképpen csak profiknak!

Azt hiszem az épületeket túltárgyaltuk az előző oldalon helyet foglaló keretes írásban, úgyhogy itt az ideje hát, hogy rátérjünk az egységekre! Kezdjük rögtön a gyalogsággal, hiszen őket egyetlen valamirevaló stratéga sem nélkülözheti és kezdéskor is csupán rájuk hagyatkozhatunk! Az építőkről már beszéltem, sőt az őrszemek

TUDTAD-E?

Az egyes seregeken belül is léteznek külön szabályokkal megtámogatott frakciók. Ilyenek pl. a Space Marines rendházai (Véres Angyalok, Űrfarkasok, Császári Öklök stb.) és a Chaos Space Marines bukott rendházai (Ezerifjak, Vashárcosok, Fekete Légiók stb.), az orkok különböző törzsei (Rossz Hold, Sebességőrültek, stb.), az eldák hajóvilágai (Biel-Tan, Alaitoc stb.).

(Scout / Cultist / Slugga Boyz / Guardian) is előkerültek már. Őket használhatod felderítésre, stratégiai pontok elfoglalására és végszükség esetén be is veheted őket, noha páncélzatuk és tűzerejük korlátozott (ellenben fürgék és gyorsan legyárthatod őket). A Space Marines Squad tagjai már sokkal erősebb páncélzattal és tűzerővel rendelkeznek, így ideális támadóegységek lehetnek - noha közelharcban nem olyan erősek, mint az Assault Squad katonái, akik Jump packjeiknek köszönhetően szempillantás alatt ott teremnek, ahol a szükség úgy kívánja. A legütősebb egységeket a végére hagytam, ők pedig a Terminatorok: a Terminator Squad és Assault Terminator osztagok tagjai majdhogynem megsemmisíthetetlenek és könnyűszerrel felvehetik a harcot mind a gyalogsággal, mind a járművekkel. Nem esett szó még a WH40k felcsereiről (SM.: Apothecary, Bad Dok az orkoknál), sem pedig a parancsnokokról. A gyógyítás nagyon praktikusra sikeredett: csupán elég, ha a doki a sérült egység közelében tartózkodik, és máris kezdődhet a regeneráció!

A Chaos Space Marines legjobb tudomásom szerint nem rendelkezik gyógyítóval, míg az Eldáknál ezt a szerepet a Webway Gate tölti be. Jöjjenek hát a már sokat emlegetett parancsnokok!

A legtöbb stratégiai játékban szinte standardnak tekinthetők az átlagkatona felett álló, természetfeletti erővel / tudással / fegyverekkel rendelkező unit, akit nevezhetünk hősnek, parancsnoknak, veteránnak. Nos, a DOW-ban a készítők elmondása szerint nincsenek RPG-elemek, tehát az egységek nem gyűjtenek tapasztalati pontokat, nem fejlődik a tüzerejük, gyorsaságuk, erejük a megölt ellenségek arányában, tehát ebből a szempontból nézve minden katona egyenlő a társával. Lehetőségünk van azonban osztagaink mellé parancsnokokat fogadni (Attach / Dettach), így növelve azok harci morálját és túlélési esélyeit (speciális képességeik révén). Léteznek elsődleges (Primary - csak egy létezhet belőle, viszont ha elesik, természetesen gyárthatsz újat) és másodlagos (Secondary) parancsnokok. A Space Marines elsődleges parancsnoka a Force Commander, az orkoké a Warboss, az Eldáké az Avatar, míg a Káosz katonáié a Chaos Lord. A maga nemében mind egyedülálló, elpusztításuk szinte lehetetlen. Ha mindez nem lenne elég, a legtöbb osztaghoz rendelhetsz őrmestert (Sergeant) is, aki nem foglal Requisition Resource-öt („emberanyagot") és relatíve gyorsan hadrendbe állítható, lévén a fegyver-upgradeek között kapott helyet a játékban. Az embereket többé-kevésbé sikerült kivesézni, de a többi faj gyalogosaival még adósotok maradtam!

Az orkoknál a legerősebb standard egységnek az Ork Nobzok és a Bik Mekek tekinthetőek (ők képesek megjavítani egyedül az ork járműveket), utánuk jönnek a Shoota

Boyzok (lövészek), majd a közelharcban járatos Slugga Boyzok (olcsó, feláldozható, ám nagy tömegben veszedelmes jószágok). Nem említettem a Storm Boyzokat még, akik nagyjából a Space Marines-ek Assault Squadjának felelnek meg - hátukra erősített rakétajukkal nem létezik távolság számukra.

Az Eldák lövészeit a Guardian Defenderek teszik ki, míg közelharcban használható társaik a Howling Banshee-k. Az Assault Squad elda megfelelője a Warp Spider osztag, a Dark Reapers-ek pedig nagy távolságról is halálos veszedelmet jelentenek mindennemű kétlábú ellenségre. A Káosz katonáit részben a Space Marines osztagaiból származtathatjuk, tehát sok hasonlóságot fedezhetünk fel (Chaos Space Marines - Space Marines Squad, Possessed Marines - Assault Squad), de nem kell megijedni, természetesen ez a faj is rendelkezik egyedi egységekkel! Itt van például a Chaos Sorcerer, aki bár önmagában is ütőképes lehet, rendel

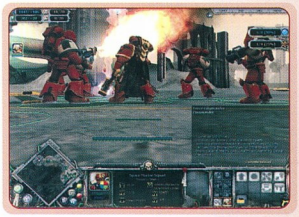
kezik a démonidézés tudományával! Nem volt szó még a tűzokádó Horrorrs-okról, a különféle fegyvereket felváltva használó Obliteratorokról és a Chaos Space Marines egy speciális változatáról, a Raptor-osztagról, ők csak úgy mint az Assault Squad tagjai, jumppackkel felszerelve közlekednek.

Ha a fenti felsorolás kicsit száraznak tűnne, és kedved szegné a hirtelen rád zúdított információmennyiség, meg kell hogy nyugtas-

salak, a készítők nem bonyolítottak túl semmit, és egy átlátható, akció-orientált harcrendszert dobtak össze (megcáfolva ezzel a játék alapját szolgáló táblás játék komplikációját - bizony, lehet így is Warhammerezni!). Mielőtt rátérnék a játék értékelésére (igérem rövid lesz), röviden bemutatnám a járműveket is: a készítők itt már nem törekedtek olyan sokszínűségre, mint az egységeknél és a különbségek sem olyan szembetűnők (most nem a járművek külsejére kell gondolni)!

A Dreadnought és Hellfire Dreadnoughtok a Warhammer 40000 univerzumának lépegetőit testesítik meg: hatékony egységek mind az épületek, mind a gyalogság ellen - páncélzatuknak köszönhetően pedig többet elviselnek, mint az osztagok katonái. Az orkok is felfedezték saját lépegetőiket, Killa Kanz néven keresd őket a listában! A Káosz katonái a hatlábú Defilert állíthatják hadrendbe a lépegetők ellen. Bár nem egészen ide tartozik és járműnek bajosan nevezhető, mégis ebbe a kategóriába sorolnám a Káoszkatonák démonjait (Bloodthirster). Nem maradhatnak el a jól megszokott transzporteregységek: embereknél Rhinók (bár megmondom őszintén, a Predator tankot többre értékeltem) - a szállító-kapacitása mellett meghatározó tűzerővel is bír; orkoknál a War Trukk (nem keverendő össze a könnyű kis War Trekkel!), de a Chaos Space Marines is rendelkezik Predator-tankkal, míg az Eldarok inkább oda teleportálják magukat, ahova a szükség kívánja (tankjaik is antigravitációs hajtóművel rendelkeznek, ennek következményeként nyilván fürgébbek. Az emberek rendelkeznek még egy könnyűpáncélzatú tankkal (Whirlwind), míg az orkok válasza a Predatorokra a Squiggoth, amely egy nehezen körülírható, harci bestiára erősített lőállást takar. Ebből a kis listából is jól látszik, minden faj rendelkezik az adott járműtípusban a saját variánsával, azonban nem árt kitapasztalni, melyiknek mi a gyengéje, illetve milyen egység ellen érdemes hadba küldeni!

A DOW az a játék, ahol nincs szükség bonyolult egér-kombinációkra és folyamatos felügyeletre minden egyes egységünknél - és a nyersanyag-rendszert is a lehető legszimplábban oldották meg, így aztán tényleg arra összpontosíthatsz, ami a legfontosabb: a hadműveletekre! Külön dicsérnem kell a részletgazdag, színpompás megjelenítést (az animációk egyenesen fergetegesek: a lépegetők szétmorzsolják karjaikban a szerencsétlen kis orkokat, a katonák rongybabaként repülnek és huppannak egy-egy akna után, stb.). Egy szónak is száz a vége: hála a Relic-nek, a kis plasztikfigurák és ólomkatonák életre keltek, ütnek-vágnak, lőnek, haraphnak, ostromolnak, menekülnek… és köszönik szépen, jól vannak! Ha játszottál valaha az eredeti táblás játékkal, akkor azért, ha még nem, de különben érdekelne a dolog, akkor pedig azért nem hagyhatod ki ezt az ígéretes RTS-csemegét!

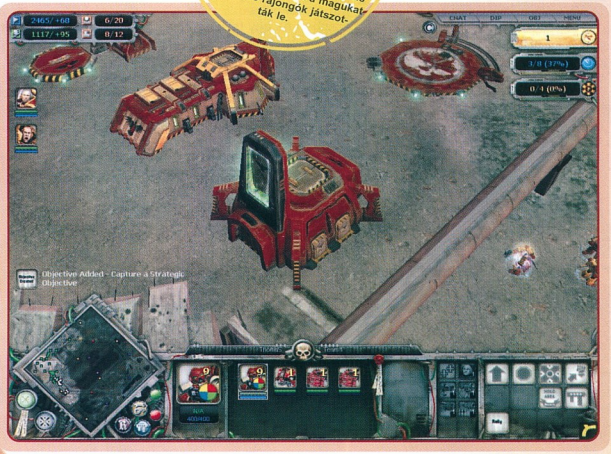


Személy szerint már majd' megveszek a Gyűrűk Ura univerzumán alapuló Battle for Middle-Earth-ért, úgyhogy nálam eleve hátrányos helyzetből startolt a DOW - mégis kellemesen csalódtam benne, noha a W40K-univerzumáról eddig kb. csak annyit tudtam, hogy létezik ilyen és hogy piszok drága hobby (viszont kétségkívül izgalmasabb, mint a bélyeggyűjtés - tényleg, miért nem is született még értékelhető bélyeggyűjtős játékadaptáció?). Az online játék, a változatos fajok és egységek, a precízen belőtt játékmenet és a közismert univerzum adaptálása biztos garancia a sikerre - és a szórakozásunkra!

Thomas

TUDTAD-E?

Tavaly zajlott a játék legnagyobb szabású, 16 000 játékost megmozgató valós idejű kampánya, az Eyes of Terror, amelyben egy gigantikus háború fontos csatáit a magukat regisztráló rajongók játszották le.



PORT ROYALE 2

„Épp az ivóban töltöttem az egyik unalmas délutánom, mikor belépett az egyik rég nem látott cimborám. Azt tudtam, hogy hajóra szállt, de azt nem, hogy merre vezetett az útja. Odahívtam hát magamhoz, rendeltem neki is egy kancsó bort, és csak hallgattam, amint végeláthatatlanul áradozott kalandjairól. Azt mesélte, hogy a tengeren túl járt, és épp csak addig időznek itthon, míg megtöltik a hajó gyomrát áruval, és már indulnak is vissza, mert arrafelé remekül meg lehet élni egy magunkfajta tengerésznek, hiszen busás haszonnal lehet eladni mindent a telepeseknek. Igaz a kalózok is megjelentek arrafelé, de azt leszámítva tuti üzlet, úgyhogy szerinte érdemes lenne nekem is belevágni…"

- **CD Link:**
- **Fejlesztő: Ascaron**
- **Kiadó: Ascaron**
- **Megjelenés: 2004. szeptember 10.**
- **Kategória: Stratégia**
- **Honlap: www.portroyale2.de**

Talán így is kezdődhetne a Port Royale második részének a története, már ha lenne neki olyan. Tekintve azonban, hogy itt és most egy amolyan kereskedős-kalózos-tengerészes-építgetős játékról szól a mese, tökéletesen felesleges lenne bármilyen kerettörténetre építeni. Nem mondom azt, hogy bármilyen rendhagyó dologgal találkozunk a játékban, csupán azt, hogy megint összegyúrtak

néhány stílust és kijött egy kicsit más, mint az eddigiek. De legalább elmondhatjuk, hogy nem megint egy olyan cucc kerül a boltokba, amely csupán a sokadik bőr lehúzása valamiről, vagy egy pár évvel ezelőtti szösszenet ráncfelvarráson átesett verziója. De akkor mi is tulajdonképpen a Port Royal immáron második manifesztációja? Bár az adatlapjából konkrétan nem derülhetett ki, de ahogy azt már a Patriciannal bizonyított Ascaron esetében megszokhattuk, ezúttal is egy kicsit szimulátor beütéssel ellátott gazdasági-kereskedős játékot kapunk. De vegyük csak sorra a konkrétumokat!

Alaphelyzetként beállíthatod a nehézségi fokozatot, eldöntheted, hogy milyen vagyonnal indulj, mi legyen az alaptulajdonságod (Kereskedő, Hadvezér, Tapasztalt hajós, Párbajhős), és nyolc város közül hol legyen a székhelyed. Ezután a kis vagyonkáddal a kezedben és egy felszerelt kereskedőhajóval, az 1600-as évek közép-amerikai szigetvilágában találod magad, hogy megkezd a karriered felépítését. A városban, ahonnan indulsz, máris vehetsz néhány árucikket, majd irány a tenger, hogy megtaláld azt a helyet, ahol megfelelő haszonnal eladhatod, amibe a pénzed fektetted. Természetesen a hajóút is pénzbe kerül, hiszen a matrózoknak zsoldot kell fizetni, és a tengeren rongálódik a hajó, és időnként meg kell javíttatni. Ha sikerült jó áron túladni azon, amit vettél, ajánlatos bevásárolni a piacon, hogy ne üres raktérrel térj vissza, hiszen akkor veszteséges lesz az út. Persze eldöntheted, hogy visszatérsz a saját városodba, és ott adsz túl az árun, vagy vitorlát bontasz, és újabb városokat keresel, ahol újabb piacokra bukkanhatsz, és megint újabb árukat vehetsz. Ha elegendő vagyont gyűjtöttél, és van megfelelő mennyiségű nyersanyagod, akkor a székhelyeden lehetőséged van saját farmot építeni, ahol a városban termelhető cikkeket magad is előállíthatod. Nincs is annál jobb, mint azt eladni, amit mi magunk termeltünk. De hogy ne legyen ilyen egyszerű, az igazán jó áron eladható termékekhez nem csupán a kétkezi munkára, hanem alapanyagra is szükség van, ami ugye nem is kell mondanom, hogy a környező városokban is hiánycikk, és igen borsos áron lehet csak hozzájutni. Cserébe viszont, ha te valamilyen végterméket állítasz elő, tetemes haszonnal tudod eladni. Az első és legfontosabb teendőd legyen minden esetben a jó kereskedelmi kapcsolatok kialakítása a városokkal, egyrészt hogy a területet ellenőrző nemzet (spanyol, holland vagy angol) a kegyeibe fogadjon, másrészt hogy raktárt tudj építeni a városokban. Erre azért van szükség, hogy anélkül is vásárolhass és eladhass, hogy odahajóznál, hiszen mint említettem a hajózás igen drága mulatság, másrészt sokszor előfordul, hogy mire odaérsz valahová az áruval, egy másik kereskedő már megelőzött, és ellátta a várost a termékedel, aminek következtében a vételi árak visszaestek, és felvásárolta az ott kapható termékeket, így azoknak pedig az eladási ára szökött az égbe. És itt említem meg, mitől igazán gazdasági szimulátor is a Port Royale. Minden város piaca úgy működik, mint a tőzsde.

Amiből sok van és nincs rá kereslet, annak esik az eladási ára, de amint megnő a kereslet, és fogy a mennyisége, azonnal emelkedik. Amelyik termék hiánycikk a piacon, azért sokat adnak, de ha túlkínálat van belőle, azonnal lecsökken a vételi ára. Mikor üzletelsz egy várossal, vásárolhatsz egyesével, de nagy tételben is, tízes vagy százas mennyiségben. Sajnos itt nem érvényes az, hogy nagy tételben olcsóbb egy árucikk. Itt pont fordítva van, ezért javaslom, minden esetben egyesével adjátok és vegyétek az árut, és ha elkezd az ár erősen változni, álljatok le az üzlettel.

Tehát visszatérve a raktárra, amelyik városban van saját raktárad, annak a városnak a piacát bármikor megnézheted, adhatsz-vehetsz, és

ha épp-pen arra jár egy konvojod, kiürítheted a raktárad, vagy éppen feltöltheted a hozott áruval. Apropó konvojok! Azt hiszem egyértelmű, hogy minél több árut viszel egyszerre egy hajón, annál kifizetődőbb a szállítás. Minden típusú hajónak más és más méretű a raktere, más a szükséges legénység száma, és más mennyiségű ágyúval lehet felszerelni. Hogy minek az ágyú? Hát igen jó lenne, (vagy talán mégsem?) ha nem lenne rá szükség, mivel minden egyes ágyú a raktér méretét csökkenti, nem is beszélve a hozzá szükséges munícióról. Azonban amint a kalózok vagy az ellenséges nép (már ha van ilyen) hajósai megneszelik, hogy fegyvertelenül szeled a habokat, nagy valószínűséggel rajtad ütnek, amiből az következik, hogy a hajódnak és az árudnak is lőttek, a kapitányod pedig fogságba esik, és csak jó kis summáért tudod kiváltani. Na persze valljuk be, ez adja a játék savát-borsát - mármint a tengeri ütközetek izgalma.

Nem említettem még, de ebben a játékban tulajdonképpen nincs végigjátszható küldetéssorozat, csupán a szabadjáték menüpontot fogjátok megtalálni (az oktatójátékon kívül). Tehát küldetéssorozat nincs - és mégis van. Nos, ez úgy lehetséges, hogy a szigetvilágban (ahol kereskedsz) nyolc szigetnek van kormányzója. Ha egy ilyen szigeten benézel a kormányzóhoz, többnyire kapsz tőle valamilyen feladatot, de itt találod az örökké támogatást kérő katonai tanácsadót, és a város kincstárosát is, akitől kölcsönt vehetsz fel. A kormányzó a legkülönfélébb feladatokat ajánlja fel neked, melyeket azonban nem kötelező azonnal elfogadni. Ezek lehetnek például egy távoli sziget valamilyen hiánycikkel való ellátása, vagy éppen a környéken

garázdálkodó kalózok megsemmisítése, esetleg az ellenséges államok hajókonvojainak elfogása és kirablása, amihez még megbízólevelet is fogsz kapni. Egy ilyen levél sajnos pénzbe kerül, de cserébe büntetlenül rabolhatsz, és az áru, amit megszereztél, a tied. Megbízólevél hiányában ne próbálkozz békés kereskedőkonvojok kirablásával, mert gyorsan vérdíjat tűznek ki a fejedre, és akkor nem elég, hogy nem köthetsz ki egyetlen kikötőben sem, de az összes hadihajó rád fog vadászni. A kalózokat, és azokat a hajósokat, akikre vérdíjat tűztek ki, természetesen bármikor fülön csípheted, ha elég erősnek érzed a hajódat. Ha valamelyik állam területén felszámoltál egy ilyen rablóbandát, a közelben lévő kormányzóhoz érdemes benézni, mert egyrészt egyből túl tudsz adni a zsákmányon, másrészt minden bandáért megkapod a vezér fejére kitűzött vérdíjat. Hogy kit érdemes fülön csípni? A képernyő tetején találod a gombokat, melyekkel a legördülő menüket előhívhatod, és itt találod a naplót is, amelyben minden a térségben történt említésre méltó

TUDTAD-E?

A Port Royale 2 „végtelenített" misszióinak köszönhetően, mire az összes városra rátesszed a kezed, a játékidő könnyen túllépheti a 100 órát is!

dolgot rögzít a program, így azt is, melyik területen ki kalózkodik, melyik városban mi történik.

Ha már a menüt említettem, essen pár szó a játék kezeléséről. Semmi extra, semmi ördöngösség, csupán néhány billentyű és az egér. Hogy mit hol találtok, mit hogyan lehet elérni, itt nincs értelme kitárgyalni. Remek oktató módja van a játéknak, melyet melegen ajánlott mindenkinek végigvinni. Na persze nehogy azt gondoljátok, hogy egy röpke sétagaloppról van szó, hiszen a program sokrétűségéhez és bonyolultságához mérten ez a rész kellően hosszú, és sokrétűen felépített. Az oktató feladatsor gyakorlatilag a pincétől a padlásig, apró lépésekben és fokozatosan nehezedve vezet végig a játék minden funkcióján. Bevallom nekem nagyjából 16 órányi játékidőt tett ki csupán ez a rész.

Visszatérve a tényleges játékhoz: kezdetben egy egyszerű tengerész vagy, aki csupán egyetlen hajót irányíthat. De lásd csodát, még karakterfejlődést is beépítettek, ugyanis az idő múlásával, a megtett tengeri mérföldek számának gyarapodásával, és az összes pénzforgalmad alapján kapsz egyre magasabb rangot, és úgy tudsz egyre több hajót felügyelni.

Azért mondom hogy felügyelni, mert a hajóidat kapitányok is irányíthatják, akiket jó pénzért a fogadókban tudsz felbérelni. Érdemes néha bekukkantani egy-egy ilyen helyre, mert könnyen találhatsz állástalan kapitányt, akinek komoly háborús tapasztalata van, és ha őt felfogadod, akkor a hadihajóid is ütőképesebbek lesznek.
Ha már megemlítettem a hadihajót, akkor nézzünk még körül egy kicsit a hajózás rejtelmeiben. Gyakorlatilag minden városnak van kikötője, és egyben dokkja is, ahol a hajóidat megjavíttathatod (nem kis summáért), átnevezheted őket, de hajót venni és eladni csak abban a városban lehet, ahol kormányzói vagy helytartói palota (lásd a mellékelt táblázatot) van.
Ha messzire akarsz árut küldeni, ajánlatos hadihajó-kísérettel útnak indítani a kereskedőhajóid, gondolva a zsákmányra vadászó kalózokra és az ellenséges flottákra. Gyakorlatilag minden hajóra lehet ágyút és katonákat tenni, csak kérdés, hogy fregatt méretű hajó alatt érdemes-e, ugyanis a hadifelszerelés elég nagy helyet foglal, és ütőképes tűzereje a legalább 26 ágyús hajóknak van. A hadi-

hajóiddal nem csak másik hajót illetve hajórajt tudsz megtámadni, hanem a városokat is. Ha egy hajórajt támadsz meg, két lehetőséged van. Vagy lezúzod az ellenséges hadihajót, vagy megcsáklyázod. Ebben az esetben, ha győztél, akkor a hadihajó és rajta lévő felszerelés is a va-

gyonod gyarapítja, de ha elsüllyeszted, csak a kereskedő és az áruja a tiéd. Előfordul, hogy a megcsáklyázott hajó kapitánya hogy mentse a legénységet, párbajra hívja a te kapitányod, ilyenkor új képernyőn, amolyan „Mortal Kombat" módjára meg kell vívnod a kihívóval. Egyébként, ha számbeli fölényben vagy, és az embereidnek van elegendő lőfegyverük és kardjuk a fedélzeten, biztos a győzelem, mint ahogy biztos a vereséged is, ha akár egyetlen katonával több van a megcsáklyázott hajón. Ha várost akarsz elfoglalni, akkor többnyire választhatsz, hogy a tengeren vagy a szárazföldön ütközöl meg a védőkkel. Csata előtt láthatod mekkora létszámú sereg védi a várost (ez igaz a hajókon lévő legénységre is), ami alapján mérlegelhetsz,

hogy hol akarsz támadni. Ha a szárazföldi ütközetet választod, akkor a várost védő katonákkal kell összecsapnod, ha a tengeri ütközetet, akkor először a hadihajókkal kell elbánnod (ha van a kikötőben), majd a kikötői ágyúkkal. Ez a dolog érdekesebb része, ugyanis ezek az ágyúk meglehetősen messzire hordanak, igen nagyot sebeznek, ráadásul piszok jól céloznak a tüzéreik. Szerény véleményem szerint kellő harci tapasztalat és elsöprő erejű ágyútűz nélkül meg se kíséreljetek nekirontani egy ágyúkkal védett kikötőnek.
Ha két állam hadban áll egymással, akkor bizonyára kapsz olyan feladatot, hogy

TUDTAD-E?

A játék zenei betétéért a YANCO művészneven futó elő, adó felelős - klasszikus, lágy, és karibi hangulatú szá, mokra számíthattok.

semmisítsd meg az utadba kerülő ellenséges konvojokat, majd a megyengült állam valamelyik városát foglald el. Jutalomképpen ilyenkor kapsz a helytartótól a városban te is egy területet, ahol elkezdhetsz építkezni, növelve ezzel is a gazdasági erőd. Nos nagyjából ennyiben tudom összefoglalni a játék lényegét. Igazi végigjátszást vagy vezérfonalat nem lehet megadni, hiszen minden esemény szinte véletlenszerűen történik, a feladatok így szinte sosem fogynak el. Igazán talán akkor lehet vége ennek a játéknak, ha már minden várost gazdaságilag uralmad alá hajtottál, ellehetetlenítetted az államokat, és kitűzted a saját zászlód minden kikötőben. De addig nagyon sok órán keresztül lehet bolyongani Amerika partjainál, hozni-vinni az árukat, harcolni a tengereken és a városok falainál. Ennek ellenére leírok néhány tanácsot, hogy könnyebbek legyenek a kezdeti lépések.

TIPPEK, TRÜKKÖK, TANÁCSOK:

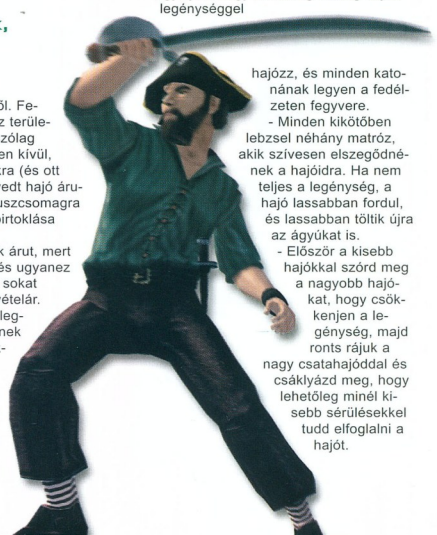
Kereskedés

- Ne félj az idegen vizektől. Fedezd fel bátran az egész területet, még azt is, ahol látszólag semmi nincs a nagy vízen kívül, ugyanis hol hajóroncsokra (és ott megtalálhatod az elsüllyedt hajó árúját), hol valamilyen bónuszcsomagra bukkanhatsz, amelyek birtoklása emeli a rangod.
- Egyszerre ne vegyél sok árut, mert egyből felverik az árát, és ugyanez igaz fordítva is, mert ha sokat akarsz eladni, leesik a vételár.
- Az importáruval lehet a legjobban keresni, mert ennek a legmagasabb az árfekvése.
- Ha lehet, mindig a legközelebbi kikötőben adj túl az árudon, mert magas lesz a szállítási költség. Lehetőleg minden kikötőben köss valamilyen üzletet, hogy rentábilisabb legyen a szállítás.
- Az utad során nézz be minden kormányzóhoz, mert tőlük kapsz küldetéseket, melyeket teljesítve szép kis summa üti a markod. Ha kalózflottát győztél le, nézz be a legközelebbi kormányzóhoz, és megkapod a jutalmat.
- Ha kevés a pénzed, nem feltétlenül kell azonnal továbbállni egy városból, ha ott nem megfelelőek az árak. Várj egy kicsit, és nézd meg hogyan alakulnak a dolgok. Ha türelmes vagy, el tudod csípni azt a pillanatot, amikor érdemes venni vagy eladni.
- A táblázat alapján nézd át, melyik területen mit termelnek. Pakold meg a hajód olyan termékkel, amely arra a területre jellemző, és menj át a terület túlsó felére, ott sokkal nagyobb haszonnal tudod eladni, ráadásul onnan olyan árut tudsz hozni, mely nálad hiánycikk.

Tengeri ütközet

- Ha számbeli fölényben vagy, akkor egyből ronts rá a szembejövő hajóra, és csáklyázd meg, ha tétovázol, nem győzöd majd üldözni, mire elcsíped.
- Ha valamelyik fél kimegy a képernyő szélére, akkor vége a csatának, te is így adhatod fel az ütközetet. A világtérké-

pen azonban ismét meg lehet támadni ugyanazt a hajórajt.
- A kikötőágyúkkal légy óvatos, mert messziről és pontosan lőnek.
- Ügyelj rá, hogy lehetőleg mindig teljes legénységgel



hajózz, és minden katonának legyen a fedélzeten fegyvere.
- Minden kikötőben lebzsel néhány matróz, akik szívesen elszegődnének a hajóidra. Ha nem teljes a legénység, a hajó lassabban fordul, és lassabban töltik újra az ágyúkat is.
- Először a kisebb hajókkal szórd meg a nagyobb hajókat, hogy csökkenjen a legénység, majd ronts rájuk a nagy csatahajóddal és csáklyázd meg, hogy lehetőleg minél kisebb sérülésekkel tudd elfoglalni a hajót.

Charleston
Fort Caroline
St. Augustine
Biloxi
Pensacola
New Orleans
Port St. Joe
Corpus Christi
Tampa
Grand Bahama
Elathera
Nassau
Cat Island
Florida Keys
Andross
Charles Towne
Tampico
Havanna
Nombre de Dios
Sisal
Cancun
Evangelista
Trinidad
Gibara
Turk Islands
Vera Cruz
Campeche
Villa Hermosa
Tortuga
Isabella
Santiago
Cayman
San Juan
St. Thome
St. Martin
Belize
Port Royale
Port-au-Prince
Santo Domingo
St. Kitts
Antigua
Roatán
Guadeloupe
Martinique
St. Lucia
Barbados
Grenada
Maracaibo
Caracao
Coro
Puerto Cabello
Caracas
Maragrita
Puerto Santo
Port of Spain
Santa Maria
Maracaibo
Cartagena
Giblalfal
Georgetown

Box 1

Város neve	Mit termelhet
Georgetown	Gabona, Kukorica, Kender, Kakaó
Port of Spain	Fa, Tégla, Kukorica, Kender, Kakaó
Puerto Santo	Gabona, Gyümölcs, Kukorica, Kender, Kakaó
Margarita **	Gabona, Gyümölcs, Tégla, Ruha, Kötél
Caracas	Gabona, Tégla, Kukorica, Kender, Kávé
Puerto Cabello	Fa, Tégla, Kukorica, Kender, Kávé
Curacao	Gyümölcs, Tégla, Kukorica, Kender, Kávé
Coro	Gabona, Fa, Cukor, Gyapot, Kávé
Gibraltár	Gabona, Gyümölcs, Cukor, Gyapot, Kávé
Maracaibo	Gyümölcs, Tégla, Cukor, Gyapot, Kávé
Santa Marta	Fa, Tégla, Cukor, Gyapot, Kakaó
Cartagena **	Gabona, Gyümölcs, Fa, Ruha, Rum
Providence	Gyümölcs, Tégla, Cukor, Gyapot, Kakaó
Roatán	Gyümölcs, Tégla, Cukor, Kender, Festék
Belize **	Gabona, Fa, Tégla, Kötél, Rum
Cancun	Gabona, Tégla, Cukor, Kender, Kávé
Sisal	Gyümölcs, Fa, Cukor, Kender Kávé
Campeche	Gabona, Fa, Cukor, Kender, Kávé
Villa Hermosa	Gyümölcs, Tégla, Cukor, Kender, Kávé
Vera Cruz **	Gabona, Gyümölcs, Tégla, Hús, Ruha
Tampico	Gabona, Tégla, Cukor, Kender, Kávé
Corpus Chirsti	Gabona, Fa, Kukorica, Gyapot, Festék
New Orleans	Gabona, Gyümölcs, Kukorica, Gyapot, Festék
Biloxi *	Gyümölcs, Fa, Tégla, Hús, Rum
Pensacola	Gyümölcs, Fa, Kukorica, Gyapot, Festék
Port St. Joe	Gabona, Gyümölcs, Kukorica, Gyapot, Festék
Tampa	Gabona, Fa, Kukorica, Gyapot, Kávé
Florida Keys	Gabona, Fa, Kukorica, Gyapot, Kávé
St. Augustine **	Gyümölcs, Fa, Tégla, Hús, Kötél
Fort Caroline	Gabona, Tégla, Kukorica, Cukor, Dohány
Charleston	Gabona, Fa, Kukorica, Cukor, Festék
Grand Bahama *	Gabona, Gyümölcs, Fa, Ruha, Kötél
Eluthera	Gyümölcs, Tégla, Kukorica, Cukor, Festék
Nassau	Gyümölcs, Fa, Kukorica, Cukor, Festék
Andross	Gabona, Fa, Gyapot, Kender, Festék
Cat Island	Gabona, Fa, Kukorica, Cukor, Festék
Charles Town	Gyümölcs, Tégla, Kukorica, Cukor, Festék
Nombre de Dios	Gyümölcs, Tégla, Gyapot, Kender, Dohány
Havanna **	Gabona, Fa, Tégla, Ruha, Rum
Evangelista	Gyümölcs, Fa, Gyapot, Kender, Dohány
Trinidad	Gabona, Tégla, Gyapot, Kender, Dohány
Gibara	Gabona, Fa, Gyapot, Kender, Dohány
Santiago	Gyümölcs, Tégla, Gyapot, Kender, Dohány
Port Royale *	Gabona, Fa, Tégla, Hús, Kötél
Cayman	Gyümölcs, Fa, Cukor, Gyapot, Kakaó
Port Au Prince	Gyümölcs, Tégla, Cukor, Gyapot, Dohány
Tortuga	Gabona, Tégla, Cukor, Gyapot, Dohány
Isabella	Fa, Tégla, Cukor, Gyapot, Dohány
Turk Island **	Gabona, Gyümölcs, Fa, Kötél, Rum
Santo Domingo	Gabona, Gyümölcs, Cukor, Gyapot, Dohány
San Juan **	Gyümölcs, Fa, Tégla, Hús, Rum
St. Thome	Gyümölcs, Fa, Cukor, Gyapot, Dohány
St. Martin	Fa, Tégla, Cukor, Gyapot, Dohány
St Kitts	Gabona, Tégla, Kukorica, Kender, Kakaó
Antiqua	Fa, Tégla, Kukorica, Kender, Kakaó
Guadeloupe *	Gabona, Gyümölcs, Tégla, Hús, Ruha
Martinique	Gabona, Gyümölcs, Kukorica, Kender, Kakaó
St Lucia	Gyümölcs, fa, Kukorica, Kender, kakaó
Barbados	Gabona, Gyümölcs, Kukorica, Kender, Kakaó
Grenada	Fa, Tégla, Kukorica, Kender, Kakaó

A táblázatban felsorolt termékek csupán azt jelzik, abban a városban milyen terméket tudnak előállítani. Ez még korántsem jelenti azt, hogy ott abból valóban termelnek is.

A felsoroltakon kívül minden városban fellelhetők az úgynevezett import áruk: a Fűszer, a Bor, és a Szerszám. Ezeket legolcsóbban a kormányzói székhellyel rendelkező városokban lehet megkapni, mivel ide hozzák be az Európából érkező kereskedők.

A termékek négy nagy csoportba sorolhatók:

Termékcsoport	Termék
Alap cikkek	Gabona, Gyümölcs, Fa, Tégla
Nyersanyagok	Kukorica, Cukor, Gyapot, Kender
Végtermékek	Hús, Ruha, Kötél, Rum
Gyarmati árúk	Kávé, Kakaó, Festék, Dohány
Import árúk	Fűszer, Bor, Szerszám

A végtermékek előállításához minden esetben kell valamilyen nyersanyag, vagy éppen import áru. A gyarmati áruk termeléséhez szerszám kell, ami elég rendesen fogy. Ügyelj, hogy mindig legyen elegendő alapanyag a raktáradban, különben a munkások csak a fizetésüket veszik fel, de dolgozni nem tudnak.

Termék	Alapanyag
Hús	Kukorica
Ruha	Gyapot
Kötél	Kender
Rum	Cukor

- Csata közben figyelj, hogy csak akkor legyen a hajód oldala az ellenséges hajó felé fordulva, mikor tüzelni akarsz.
- Ütközetek után igyekezz minél előbb megjavíttatni a hajóid. A saját dokkodban ingyen javíttathatsz, míg idegen kikötőkben alaposan elkérik az árát.

Saját gazdaság

- Ha egy város lakosságát növelni akarod, munkahelyet kell építened, és házat, ahol élhetnek.

- Ha nincs elegendő élelmiszer, akkor éhen hal a lakosság, csökken a népesség. Ha túl nagy az éhínség, akkor egy templommal javíthatsz a kedélyeken. Az imádsággal egyébként a hajód legénységét is meggyőzheted a lázadás hiábavalóságáról.
- Amit termelsz, az a raktáradba vándorol, és onnan rakhatod hajóra, de egyből eladhatod akár a városnak is ahol a székhelyed van, de ugyanitt vásárolhatsz is.
- Ha fogytán a pénzed, két lehetőséged van. Kalózkodásra adod a fejed, vagy kölcsönt kérsz valamelyik kormányzói városban. Ha kalózkodni kezdesz, elég hamar vérdíjat tűznek ki a fejedre, és minden hadihajó téged fog üldözni. Ha kölcsönt veszel fel,

azt határidőre uzsorakamattal kell visszaadnod.
- Ha saját farmot vagy üzemet építesz, folyamatosan kísérd figyelemmel, hogy legyen elég alapanyag, különben leáll a termelés, de a bért akkor is folyamatosan fizetned kell a munkásaidnak.

- Az alapvető élelmiszerek termeléséhez nem kell semmilyen alapanyag, csak elegendő telepes, viszont élelmiszer eladásával csak csekély haszonra tehetsz szert.
- Ha elég sokat kereskedtél egy várossal, akkor a város építésze hajlandó neked dolgozni, és ott is építhetsz saját épületeket, így raktárt is.
- Abban a városban, ahol raktárad van anélkül is kereskedhetsz, hogy odahajóznál, így megspórolod a hajózás költségét.
- Minél nagyobb a város lakossága, annál hamarabb kezdenek elégedetlenkedni. Csillapíthatod a kedélyeket, ha templomot építesz.
- A kikötőd ne hagyd védelem nélkül, mert akár a kalózok is elfoglalhatják a városod. Építs minél gyorsabban kikötővédő ágyúkat, vagy hagyj hátra hadihajókat, de ne feledd el bekapcsolni a kikötővédelem-funkciójukat.

TUDTAD-E?
A játékot fejlesztő germán Ascaron 12 éve alakult, és létszáma mára eléri az 50 főt.

Nos röviden ennyi. Nem hinném, hogy másnak ne lennének még jó tanácsai, de annyi játékidő után, ami a rendelkezésemre állt, ennyit tudtam csokorba gyűjteni. Kezdésnek persze ez sem lesz kevés - ám a játék mélyebben húzódó értékeit, már mindenkinek magának kell kiaknáznia! Ehhez kellemes perceket kívánok.

Clemi

CHEAT TIPP

THE SIMS 2

Nyomd le a *CTRL* + *SHIFT* + *C* billentyűzetkombinációt, hogy előcsald a csalóablakot. Ebbe írhatod az alábbi csalásokat:

exit - Bezárja a csalóablakot
expand - Kiterjeszti a csalóablakot
kaching - 1000 dollár azonnal gyorsegély
vsync (on/off) - Játékgyorsítás, a grafikai színvonal rovására
autopatch (on/off) - Patch-figyelés
help - Néhány fontosabb parancs megjelenítése
moveobjects (on/off) - Objektummozgatás, és törlés
aging - Nem öregszel

LOTR: THE RETURN OF THE KING

Ha lepauzálod a játékot, és benyomod a *CTRL* + *ALT* + *SHIFT* kombinációt, akkor pötyögheted az alábbi csalásokat, melyek adott karakterek megnyitását teszik lehetővé:

4466 - Faramir
5774 - Frodó
4994 - Trufa
6579 - Pippin

SILENT HILL 4

Brand New Fear mód: Vidd végig a játékot bármilyen fokozaton, majd a felajánlott mentésből folytasd a kalandot a következő alkalmakkor.

One Weapon mód: Nyerd meg a játékot 10 nagy csillag értékeléssel Hard módban.

All Weapons mód: Vidd végig a játékot One Weapon módban.

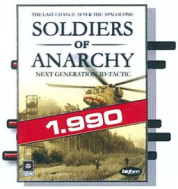
Chainsaw: A láncfűrészt a második végigjátszás alkalmával, Brand New Fear módban találhatod meg Jasper autója mellett az erődben, egy fatönkbe állítva.

Eileen speciális kösztüme: Mentsd meg Eileent az első végigjátszásodkor, hogy a második végigjátszásod alkalmával felvehesd a nővérruháját a 303-as szobából.

Cythia speciális kosztüme: Vedd fel Eileen kosztümét, és pörgesd ki mind a négy befejezést - ekkor Cynthia is ruhát vált.

Gépfegyver: 9 pontos értékelés felett, a második végigjátszáskor felveheted a gépfegyvert az Apartment világban, az egyik alsó szinti szobában.

GAME EXPRESSZ



AKCIÓ JÁTÉKOK

ALIAS	9,990
APOCALYPTICA	10,990
AQUANOX 2	4,990
ARMED AND DANGEROUS	7,990
ARMORED FIST 3	1,490
ARMY MEN: SARGE'S WAR	6,990
ASTERIX & OBELIX	7,990
BANDITS	2,990
BATTLEFIELD 1942 CLASSIC	3,990
BATTLEFIELD 1942 DELUXE	12,990
BATTLEFIELD 1942: SECRET W.	7,490
BATTLEFIELD VIETNAM	11,990
BEYOND GOOD & EVIL	2,490
BOND 007 NIGHTFIRE	12,990
BOND 007 NIGHTFIRE CLASSIC	3,990
BREED +++	5,990
CALL OF DUTY	10,990
CALL OF DUTY GOYTY	9,990
CELEBRITY DEATMATCH	2,990
CHASER	4,990
CHROME	6,990
COLD ZERO	3,990
NEW CONFLICT DESERT STORM I.	2,490
CONFLICT DESERT STORM II.	3,990
CROC 1 CLASSIC	3,990
NEW DEAD MAN'S HAND	4,990
DELTA FORCE 1	1,490
DELTA FORCE 2	1,990
DELTA FORCE BLACK HAWK D.	6,990
DELTA FORCE LAND WARRIOR	1,990
DELTA FORCE TASK DAGGER	3,990
DEUS EX: INVISIBLE WAR	6,990
DEVASTATION	2,990
DEVIL INSIDE	990
BLACK HAWK DOWN:TEAM SABRE	6,990
DINO CRISIS 2	4,990
DISNEY: TRON 2.0	6,990
DOOM COLLECTOR'S ED.	3,990
DRAGON'S LAIR 3D	10,990
DRAGON'S LAIR 3D EXCLUSIVE	2,490
DUKE NUKEM MANHATTAN PR.	2,990
ENTER THE MATRIX +++	9,990
FAR CRY	7,990
FREEDOM FIGHTERS +++	11,990
FREEDOM FORCE +++	5,990
GORKY ZERO	6,990
GRAND THEFT AUTO 3 +++	4,990
GREAT ESCAPE	4,990
GTA VICE CITY	7,990
NEW GUN METAL	4,990
HARRY POTTER +++	12,990
HARRY POTTER 2	12,990
HP AND THE PRISONER OF AZK.	11,990
HIDDEN & DANGEROUS 2	6,990
HITMAN 2 - SILENT ASSASSIN	2,490
HITMAN: CONTRACTS	9,990
IGI 2: COVERT STRIKE	2,490
INDIANA JONES AND THE EMP. T.	9,990
JOINT OPERATION: TYPHOON R.	10,990
LEGACY OF KAIN: DEFIANCE	9,990
LOTR:THE RETURN OF THE KING	12,990
MAFIA +++	4,990
MANHUNT	10,990
MAX PAYNE 2 +++	7,990
MECH WARRIOR 4 /EXCLUSIVE	2,490
MESTERLÖVÉSZ - SNIPER	2,990
METAL GEAR SOLID 2 +++	11,990
MIDTOWN MADNESS 2	2,490
MISSILE COMMAND	990
MOHA: ALLIED ASSAULT +++	3,990
MOHA: ALLIED ASSAULT DELUXE	11,990
MOHA: BREAKTHROUGH	7,490
MORTYR	2,990
NECRONOMICON	3,990
OUTER RIM	1,990
PAINKILLER	7,990
NEW PAINKILLER + BREED PACK	12,990
PAINTBALL HEROES	1,990
PINK PANTHER	1,990
PRINCE OF PERSIA: SOT +++	9,990
PROJECT IGI /PREM.COLL.	2,990
RAVEN SHIELD / GOLD	6,990
RAVEN SHIELD: ATHENA SWORD	4,990
RAYMAN 3.	2,490
RAYMAN 3. COLLECTOR	4,990
RAYMAN GOLD	2,490
RED FACTION II +++	6,990
ROBOCOP	4,990
SCOOBY DOO: MONSTERS	7,990
SHELLSHOCK NAM'67	9,990
SHREK 2.	9,990
SINBAD	6,990
SONIC ADVENTURE DX	9,990
SOUL REAVER 2	9,990
SPIDER-MAN 2: THE GAME	9,990
SPLINTER CELL +++	6,990
STAR TREK / ELITE FORCE II	12,990
NEW STAR WARS /JEDI ACADEMY	6,990
STAR WARS: JEDI KNIGHT... +++	3,990
STAR WARS: THE PHANTOM /CL	3,990
STARSKY & HUTCH	9,990
NEW STATE OF EMERGENCY	4,990
TACHYON:THE FRINGE	1,490
TEENAGE MUTANT TURTLES	7,990
TERMINATOR 3	3,990
THIEF 3: DEADLY SHADOWS	9,990
TOM AND JERRY	2,490
TOMB RAIDER: ANGEL... +++	7,990
TRUE CRIME: STREETS OF LA	9,990
UNREAL TOURNAMENT 2003	3,990
VIETCONG +++	3,990
WARHAMMER 40000	3,990
WILL ROCK	2,490
XIII.	6,990

STRATÉGIAI JÁTÉKOK

GANGLAND	9,990
S.W.I.N.E.	2,990
SEAWORLD TYCOON	2,990
AFRIKA KORPS VS DESERT RATS	6,990
NEW AGAINST ROME	4,990
AGE OF EMPIRES GOLD	2,490
AGE OF WONDERS SHADOW MAGIC	4,990
AIRPORT TYCOON 2.	4,990
ALCATRAZ: PRISON ESCAPE	3,990
ALIEN ANARCHY	790
AMERICAN CONQUEST: FIGHT...	7,990
ANNO 1503	12,990
ANNO 1503: TREASURES...	7,490
ANNO 1602 CLASSIC	3,990
ANNO DOMINI	2,990
NEW ANTANT	4,990
BATTLE FOR TROY	6,990
BLITZKRIEG: BURNING HORIZON	6,990
C&C GENERALS +++	12,990
C&C GENERALS DELUXE	11,990
C&C GENERALS:ZERO HOUR +++	7,490
C&C RED ALERT 2 CLASSIC	3,990
NEW C&C RED ALERT 2: YURI'S REV. +++	2,990
C&C RENEGADE CLASSIC +++	3,990
C&C TIBERIAN SUN CLASSIC	3,990
CAPITALISM 2.	2,990
CASINO TYCOON	1,990
CHAMPIONSHIP MANAGER 03/04	9,990
CIVIL WAR - GREAT BATTLES	3,990
CIVILIZATION III	3,990
CIVILIZATION III GOLD PACK	5,990
CIVILIZATION III: CONQUESTS	3,990
COMMANDOS 3. +++	6,900
COSSACKS	1,990
COSSACS: BACK TO WAR	2,990
D-DAY	6,990
NEW DEEP SEA TYCOON	1,990
NEW DESPERADOS	1,990
DUNGEON SIEGE	2,490
EMPEROR BATTLE FOR DUNE +++	3,990
EMPIRES:DAWN OF THE MOD. W.	6,990
ETHERLORDS	1,990
NEW EUROPE 1400: THE GUILD	1,990
NEW EUROPE 1400: THE GUILD ADD-ON	1,990
NEW FIRE CHIEF	2,990
GHOST MASTER	10,990
GLOBAL OPERATIONS	12,990
GOLEM	990
HAEGEMONIA	3,990
HAEGEMONIA: A SOLON...	3,990
HEAVEN & HELL	4,990
NEW HEROES IV. +++	3,990
NEW HEROES IV. GATHERING STORM	2,990
NEW HEROES IV. PACK	6,990
NEW HEROES IV. WINDS OF WAR	2,990
NEW HOTEL GIANT	1,990
IMPERIALISM 2.	2,490
NEW IMPERIUM GALAKTIKA 2.	1,290
INDUSTRY GIANT	1,990
NEW INDUSTRY GIANT 2 KIEGÉSZÍTŐ	1,990
INDUSTRY GIANT 2.	1,990
KNIGHTS & MERCHANTS 2	6,990
KOREA	4,990
NEW LORDS OF EVERQUEST	2,990
NEW MAGIC THE GATHERING BGR.	5,990
MASTER OF ORION 3	2,990
MID ALIEN ANARCHY	1,490
MOON TYCOON	2,990
NEW NO MAN'S LAND	1,990
NEW NORTHLAND	6,990
PANZER GENERAL 3.	2,490
PANZERS	9,990
PERIMETER	9,990
PLATOON	2,990
POKOLI SZOMSZÉDOK +++	3,990
POKOLI SZOMSZÉDOK 2 +++	7,990
PORT ROYALE	2,990
RAILROAD PIONEER	7,990
NEW RAILROAD TYCOON 3	6,990
REBELS	6,990
RESTAURANT EMPIRE	7,990
ROLLERCOASTER TYCOON	3,990
ROLLERCOASTER TYCOON 2	3,990
SEARCH & RESCUE 2	1,990
SEARCH & RESCUE 3	2,990
SETTLERS 3. GOLD	2,490
SHOGUN CLASSIC	3,990
SHOGUN: MONGOL INVASION	3,990
NEW SIEGE OF AVALON	1,990
SILENT STORM	7,990
SIM CITY 3000 CLASSIC	3,990
SIM CITY 3000 WE CLASSIC	3,990
SIM CITY 4 +++	12,990
SIM CITY 4 DELUXE +++	11,990
SIM CITY 4:RUSH HOUR +++	7,490
SKATEBOARD PARK 2004	2,990
NEW SOLDIERS OF ANARCHY	1,990
SOLDIERS: HEROES OF WW II	9,990
SPACE COLONY	3,990
SPELLFORCE	7,990
STAR WARS: FORCE COMMAND	3,990
STEAMLAND	2,990
STRONGHOLD	6,990
SUDDEN STRIKE 2	2,990
SUDDEN STRIKE ANTHOLOGY	5,990
SUDDEN STRIKE II GOLD	3,990
THE NATIONS	1,990
THE SIMS ABRAKADABRA	7,490
THE SIMS DELUXE EDITION	7,490
THE SIMS DOUBLE DELUXE ED.	11,990
THE SIMS HOT DATE	4,990
THE SIMS HOUSEPARTY	4,990

+++ SZUPER AKCIÓ - INGYEN VÉGIGJÁTSZÁST, LEÍRÁST KÜLDÜNK A JÁTÉK MELLÉ!!! CSAK NÁLUNK!!!

CSAK NÁLUNK: PONT GYŰJTŐ AKCIÓ!

MINDEN MEGKEZDETT 1000 -NYI RENDELÉS 1 PONTOT ÉR, MELY PONTOK GYŰJTHETŐK ÉS BEVÁLTHATÓK TÖBBEK KÖZÖTT AZ ALÁBBI ÉRTÉKES, JÁTÉKOKKAL KAPCSOLATOS AJÁNDÉKOKRA:

10 PONT - AJÁNDÉK PC.GAMES ÚJSÁG
25 PONT - AJÁNDÉK EGÉRPAD, VAGY BÖGRE, VAGY KULCSTARTÓ
50 PONT - AJÁNDÉK PÓLÓ, VAGY PC.GAMES DVD-S ÚJSÁG
100 PONT - AJÁNDÉK SZOFTVER, VAGY VÁLLTÁSKA

LEGENDÁK KAPITÁNYA
6,950

TÁRSASJÁTÉK AKCIÓ!

ABALONE (KISZORÍTÓS STRATÉGIAI JÁTÉK)	4,800
ABALONE TRAVEL (HORDOZHATÓ VERZIÓ)	1,990
A TENGERI UTAZÓ (CATAN TELEPESEI KIEG.)	3,990
STRATEGO (HADI STRATÉGIAI JÁTÉK)	4,200
CATAN TELEPESEI (KOMBINÁLT STRATÉGIAI JÁTÉK)	5,990
SAN MARCO (INTRIKUS STRATÉGIAI JÁTÉK)	4,200
TIKAL (INKA KINCSEK VADÁSZATA)	7,400
SÁRKÁNYOK FÖLDJÉN (FANTASY KALANDJÁTÉK)	5,500
MESTER LABIRINTUS (FALTOLOGATÓ STRATÉGIA)	6,990
VILLA PALETTI (ÜGYESSÉGI ÉPÍTGETŐ JÁTÉK)	5,800
TIK-TAK-BUMM (SZÓÉPÍTŐ JÁTÉK)	2,900
JUNGLE SPEED (ÜGYESSÉGI JÁTÉK)	3,500
ACTIVITY PROFESSIONAL (ACTIVITY PROFIKNAK)	4,990
RUMMIKUB (SZÁM, ILLETVE BETŰ VARIÁLÓ)	3,300
SHULURI VIADALOK (M.A.G.U.S. GLADIÁTOR JÁTÉK)	6,950

TÖBB MINT 400 JÁTÉK!

THE SIMS ON HOLIDAY	4,990
THE SIMS SUPERSTAR	7,490
THE SIMS UNLEASHED	7,490
THEME PARK INC. CLASSIC	3,990
ÚJDON TORTUGA	4,990
TRAFFIC GIANT	2,990
TRAFFIC GIANT GOLD	1,990
TROPICO 2	4,990
UFO: AFTERMATH	4,990
VEGAS: MAKE IT BIG	3,990
ÚJDON VIETNAM MED+EVAC	2,990
WARLORDS IV.	3,990
WARRIOR KINGS: BATTLES	9,990
WORLD WAR III +++	1,990
WORMS 3D	11,990
ÚJDON WW2 FRONTLINE COMMAND	4,990

KALAND/RPG JÁTÉKOK

ADVENTURE PACK / NICKELODEON	5,990
ARX FATALIS +++	3,990
ATLANTIS II	1,990
BATTLE REALMS / WINTER OF W.	1,990
BESIEGER	5,990
BREATH OF FIRE	7,490
ÚJDON BROKEN SWORD:THE SLEEPING...	3,990
CSI: CRIME SCENE INV	2,490
CSI: DARK MOTIVES	9,990
CYPHER	8,990
EVANY	4,990
FOREVER WORLDS	4,990
FULL THROTTLE	2,490
GRIM FANDANGO	2,490
GROM	7,990
ICEWIND DALE & HEARTH OF W. +++	3,990
ICEWIND DALE 2	5,990
IN MEMORIAM / EXCLUSIVE	2,490
ÚJDON KNIGHTSHIFT	4,990
ÚJDON LIONHEART	3,990
MIGHT AND MAGIC IX +++	5,990
NAGY BALHÉ	1,990
NAUTILUS / JULES VERNE	2,490
NEOCRON	9,990
NEVERWINTER NIGHTS GOLD PACK	5,990
NEVERWINTER NIGHTS: HORDES	3,990
NEVERW NIGHTS: SHADOWS +++	3,990
OMEGA STONE	9,990
OPERATION FLASHPOINT GOTY	5,990
PIRATES OF THE CARIBBEAN	2,490
PRISONER OF WAR	4,990
PRISONER OF WAR / BESTR S.	2,490
SACRED	6,990
SAM&MAX: HIT THE ROAD	2,490
SCHIZM II	7,990
SHADOW OF MEMORIES	9,990
SHADOWBANE + THE RISE OF CH.	12,990
SILENT HILL 2 DIRECTOR'S CUT	9,990
SILENT HILL 3 +++	11,990
ÚJDON SPELLS OF GOLD	2,990
STAR WARS /GALAXIES	11,990
STAR WARS /KOTOR	6,990
SYBERIA +++	2,990
TEMPLE OF THE ELEMENTAL EVIL	3,990
THE DIG	2,490
ÚJDON URU: AGES BEYOND MYST	2,990
URU: COMPLETE CHRONICLES	7,990
URU: PATH OF THE SHELL	6,990
WEIRD WAR	6,990
WIZARDRY 8	2,990

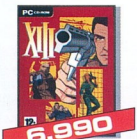
SZIM/SPORT JÁTÉKOK

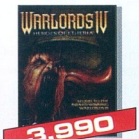
ACTUA SOCCER 3	1,990
B-17 FLYING FORTRESS	3,990
BIG MUTHA TRUCKERS	9,990
BOWLING U.S.A	790
COLIN MCRAE RALLY 04 +++	10,990
COLIN MCRAE RALLY 2.0	2,490
COLIN MCRAE RALLY 3 / BEST S.	2,490
COLIN MCRAE RALLY 3.	8,990
COMANCHE 4	3,990
COMANCHE GOLD	1,490
COMBAT FLIGHT SIMULATOR	2,490
DESTROYER COMMAND	2,490
DRIVER BEST OF	2,990
ENIGMA: RISING TIDE	6,990
EURO 2004	11,990
F.A.PREMIER LEAGUE 2001 CL	3,990
F1 CAREER CHALLENGE '99-2002'	3,990
F-16	1,990
F-22 LIGHTNING 3	1,990
FIFA 2002 CLASSIC	3,990
FIFA 2004 PCCD + TOTAL C M. 2004	14,990
FIFA FOOTBALL 2003	12,990
FIFA FOOTBALL 2004	11,990
FLIGHT SIMULATOR 98	2,490
FORD RACING 2	10,990
FORD RACING 2.	9,990
GRAND PRIX 3 ADD ON 2000	7,990
HARD TRUCK	2,990
HARRY POTTER QUIDDITCH WC	11,990
HELI HEROES	1,990
HELL-COPTER	990
ÚJDON HORIZONS EMPIRE OF ISTARIA	5,990
HOT WHEELS BASH ARENA	5,990
INDY CAR SERIES	1,990
INDY CAR SERIES /BESTR S.	2,490
INSANE	2,990
ISS 3	9,990
ÚJDON KING OF THE ROAD	1,990
KNIGHT RIDER	2,990
ÚJDON LEGO DROME RACERS	2,990
ÚJDON LEGO FOOTBALL MANIA	2,990
ÚJDON LEGO ISLAND EXTREME	2,990
LINKS CLASSIC	2,490
LOCK ON	4,990
MADDEN NFL 2004	11,990
MEGARACE 3	1,990
MICHAEL SCHUMACHER RACING	3,990
MIDNIGHT CLUB 2	4,990
MIG 29	1,990
MOTOCROSS MADNESS 2.	2,490
MOTOGP 2	9,990
MOTORACER 3	2,990
NBA LIVE 2003 + NFS HP2	9,990
NBA LIVE 2003 CLASSIC	3,990
NBA LIVE 2004	11,990
NEED FOR SPEED HP 2 +++	12,990
NEED FOR SPEED PORSCHE 2000	3,990
NEED FOR SPEED UNDERGROUND	11,990
NEXT GENERATION TENNIS	2,990
NHL 2002 CLASSIC	3,990
NHL 2003	12,990
NHL 2004	11,990
PANTY RAIDER	1,990
PANZER ELITE GOLD	1,990
ÚJDON PET RACER	3,990
PET SOCCER	3,990
PRO EVOLUTION SOCCER 3	11,990
RALLY TROPHY	1,990
RAVEN SHIELD / EXCLUSIVE	2,490
RC CARS	2,990
SPEED CHALLENGE	2,990
ÚJDON STAR WARS: EP. I. RACER	3,990
STAR WARS: ROGUE SQUADRON	3,990
STAR WARS: X-WING ALLIANCE	3,990
STAR WARS: X-WING COLLEC./CL	3,990
STEALTH COMBAT / ULTIMATE WAR	1,990
SUBCOMMAND	3,990
SUPERBIKE 2001 CLASSIC	3,990
TOCA RACE DRIVER / BESTR S.	2,490
TOCA RACE DRIVER 2	9,990
TOTAL CLUB MANAGER 2003	3,990
TOTAL CLUB MANAGER 2004	10,990
UNREAL TOURNAMENT 2004	10,990

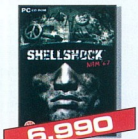
SZINKRONIZÁLT FELIRATOS

MINDEN MEGRENDELÉSKOR AJÁNDÉK A2-ES POSZTERT KÜLDÜNK!

A HÓNAP SZTÁRJAI







A FENTI SZOFTVEREK MEGRENDELHETŐK AZ ALÁBBI MÓDON:
LEVÉLBEN: 1325 BUDAPEST PF.: 315 - TELEFONON: 06-1-379-7989

BUDAPESTRE ÉS VIDÉKRE 4000 ALATT 690 , MÍG E FÖLÖTT 990 POSTÁZÁSI KÖLTSÉGET SZÁMÍTUNK FEL CSOMAGONKÉNT. A CSOMAGKÜLDÉS SZABÁLYZATA, A VÁLLALÁSI FELTÉTELEK, A PONTGYŰJTŐ AKCIÓ AKTUÁLIS AJÁNDÉKAI ÉS A RÉSZLETES NAPONTA FRISSÍTETT ÁRLISTA MEGTEKINTHETŐ A WWW.GAMEEXPRESSZ.HU CÍMEN!

A GAMEEXPRESSZ CSOMAGKÜLDŐ SZOLGÁLATOT A GAME PRESS KFT ÜZEMELTETI.

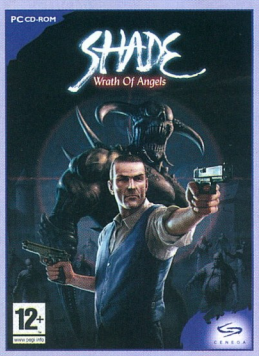
SHADE:
WRATH OF ANGELS

Pár éve már lehet hallani időnként híreket egy Nefandus nevű játékról, ugyanis a prágai székhelyű Black Element Software már a 2002-es E3 óta szivárogtat ki képeket és információkat az anyagról. Ezek mind arra utaltak, hogy a játék a túlélő-horrorok széles spektrumát fogja tovább színesíteni. Mivel kevés nálam nagyobb Silent Hill- és Resident Evil-rajongót hord hátán ez a Föld nevű sárgolyó, így amint feldobták nekem a labdát, hogy esetleg írhatnék én végigjátszást a játékról, azonnal lecsaptam a szervát. Azóta megbántam a dolgot, ezerszer is.

- **CD Link: Háttérkép**

- **Fejlesztő: Black Element Software**
- **Kiadó: Cenega Publishing**
- **Megjelenés: 2004. október 1.**
- **Kategória: Akció**

- **Honlap: www.shade-game.com**
- **PC.Games teszt: 85%**



Az anyag végső címe, mint időközben kiderült Shade: Wrath of Angels lesz, és októberben fog megjelenni, mi azonban jóval korábban megkaptuk már az eszméletlenül bugos béta verzióit tesztelésre, amellyel elég sokat küzdöttem az elmúlt hetekben. Ebből a változatból bevallottan hiányzik egy híján az összes nyerési verzió, az állástöltés és -mentés, sok textúra, szinte minden varázslat, számos pályaelem- és objektumrészlet, de még rengeteg egyéb is. Ezek mellett a játék még eléggé instabil, és a varázsboltban is irreális árakat kérnek a cuccok nagy részéért, továbbá lépten-nyomon láthatatlan falakba és kiakadt ellenfelekbe is lehet ütközni. Ez utóbbiak mellesleg roppant viccesek, keresztre feszítve lebegnek a levegőben, és nem tudnak ártani nekünk, de fintorognak, és pörögnek a tengelyük körül, ha rájuk csapunk. Bizonyára ezek a hibák már nem lesznek jelen a végleges változatban, de persze ki tudja.

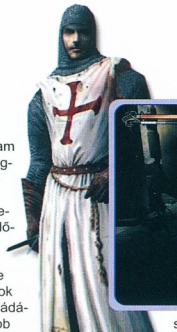
Mindez egy bétaverzió esetében természetesen még benne van a pakliban, a játékkal azonban nagyobb problémák is vannak. Először is, az anyag nem túlélő-horror, gyakorlatilag semmi kaland és logikai elem nincs benne, pontosabban én csak eggyel találkoztam a játék első harmadában, így aki hozzám hasonlóan ilyesmire számít (azaz a fórumok és a hírek tanúsága szerint mindenki), az hatalmasat fog koppanni. A játék egy haladós-hentelős anyag, nem több, nem kevesebb, leginkább talán az Enclavehez tudnám hasonlítani, látványra is, azonban játszhatóság és pályatervezés terén még durván két évvel el van maradva a több mint két éves Enclave mögött, amit egyébként határozottan kedveltem, tehát a hasonlóság nálam még nem jelent csuklóból feketepontot. A vizuális megjelenítés terén néhol még egész kellemes is az anyag, de sajnos ezek a ritkább esetek. Többnyire „láttuk már" helyszíneken „láttuk már" ellenfelek rontanak ránk, ezért a durván egy évvel a mai trendek mögött kullogó technológiai szint ellenére sem érdemli meg a játék a közepes kivitelezés pontszámát, minden más téren meg még gyengébb.

Elvérzik a nem titkoltan Lovecraft által inspirált történet is: hősünk egy ismeretlen hátterű, névtelen, kábé negyvenes, katona felépítésű fazon, aki Rómába indul, hogy megmentse régész fivérét, aki valami sokkoló dolgot talált egy templom alatt. A játék elején egy Róma közelében található kihalt, fantáziátlan kisvárosban mászkálhatunk, majd egy angyal közli velünk, hogy a bátyánk szörnyű erőket szabadított el, és bajba került, aztán elküld minket a középkorba, ahol mindenféle logika és magyarázat nélkül különféle tárgyakat szedet össze velünk. A játékot pont a harmadáig toltam el, addig semmi érdekes nem történt, majd ott már annyira szaporodtak a programhibák, hogy csalás nélkül tovább nem is lehetett volna jutni benne, továbbá már halálosan untam is a bulit, és mindezek tetejébe valahogy sikerült totálisan letörölnöm az addig írt végigjátszásomat is.

TUDTAD-E?

A játékot készítő Black Element Software-t 3 prágai fiatal játékos alapította meg 1999-ben, majd felfigyelve rájuk az Operation Flashpointot készítő Bohemia Interactive, 2001-ben csatlakoztak a színtén cseh cég kötelékéhez.

Ezon a ponton adtam fel a játékot, de hiába akartam rásózni valamelyik kollégára, mindenki sikítva menekült eme pocsék anyag láttán, végül anyaként maradtunk a vezetőséggel, hogy végigjátszás helyett csak tipphalmazt írok, bár egy ilyen jellegű játékhoz sok hasznos tanácsot sem lehet a batyuba csomagolni a hamuban sült pogácsa mellé. Természetesen agyaljunk meg minden ellenfelet, gyűjtsük be a kulcsokat, az energiábigyókat és a fizetőeszközként funkcionáló aranycseppeket, továbbá, ha erősebb fegyvert találunk, azt is mindig vegyük fel. Alapban egy limitált töltényennyiséggel felszerelt pisztolyunk van, amely mellé hamar kapunk egy varázskardot is, mellyel lassú speciális támadásokat tudunk kivitelezni, és a világító repedéseknél tápolhatunk is. Két-három pálya után azonban ez a kard már nevetségesen gyengévé válik, esélyegyenlőséget csak erősebb fegyverek szorgos gyűjtögetésével teremthetünk magunknak. A további dorgáló eszközök többsége szúró- és vágófegyver, de azért akad nyílpuska is, egyébként ezeknek a súlya és a hossza is lényeges, a nehezebb cuccok használatától gyorsabban kifáradunk, ugyanakkor a könnyebb és a rövidebb fegyverek rosszabbul sebeznek. A játékban néhány akrobatikus mozdulatot is ki tudunk vitelezni, például tudunk ugrálni, futni és peremeken csimpaszkodni, a peremekre azonban



nem könnyű kilógni, a bétában akármennyire araszoltam, az esetek legalább felében lezúgtam a mélybe. A futás képessége leginkább akkor jön jól, ha varázslók vagy íjászok lőnek ránk, olyankor (hacsak nincs lőfegyverünk) ezekhez rohanjunk oda először és tanítsuk őket móresre. Akadnak még a pályákon elvétve különféle kapcsolók is, de ezek használatához nem kell sok gógyi, továbbá néhány helyen ládákat is kell tologatnunk magasabb

sok haszna a démoni formának, mert bár úgy tudunk egyet-kettőt varázsolni is, de sec-perc alatt kifáradunk, és visszaváltozunk emberré.

Nagyjából ezekben ki is merül az egész játék, legalábbis az első harmadához több tipp nem szükséges, és biztos vagyok benne, hogy a maradék kétharmadban sem javul fel a játékmenet, legfeljebb keményebb ellenfelek jönnek nagyobb számban, és Serious Samhez hasonlóan ellátogathatunk az ókori Egyiptomba is. Most tehát már nagy ívben elkerülném az anyagot, és ezt javaslom mindenkinek, persze azért elképzelhető, hogy akadnak olyanok is, akiknek be fog jönni.

platformok alá vagy süllyedő kapcsolókra. Ez utóbbi helyzeteket is könnyen fel lehet ismerni, emberi alakban azonban nem tudjuk megmozdítani a ládákat, a tologatáshoz démonná kell változnunk, ezen túl nincs

Supafly

Howard Phillips Lovecraft

Howard Phillips Lovecraft 1890-ben született Providence-ben, Rhode Islanden. Apja, aki házaló ügynök volt, Sir Arthur Conan Doyle apjához hasonlóan számos pszichiátriai betegségben szenvedett, és utolsó éveit egy elmegyógyintézetben töltötte bénultan, összeomlott idegrendszerrel. Lovecraft is számos pszichés és valószínűleg pszichés eredetű fizikai betegséggel küszködött, ezek miatt kiskorában ritkán látogatta az iskolát, magányos volt, és sokat foglalkozott az öngyilkosság gondolatával is, ugyanakkor rengeget olvasott és tanult autodidakta módon, 6 éves korától pedig már verseket és saját történeteket is írt. Mivel a szintén pszichés betegségekben szenvedő anyjával nem tudtak saját háztartást fenntartani, a nagynénjeitől függtek, a sok gyermekként átélt trauma egyébként fülöncsíphető az írásaiban is. Lovecraft gyermekkorában leginkább az arab és görög mitológiáért volt oda, továbbá nagyapja hatására a gótikus rémtörténetekért is, de a művészetek mellett nagyon érdeklődött a tudományok, különösképp az asztronómia és a kémia iránt. Idővel felfedezte a századfordulón gombamód szaporodó sci-fi és horror témájú ponyva novellagyűjteményeket, melyekben az őt érdeklő dolgok koncentráltan szerepeltek, ezek hatására ő is ilyen rövid történeteket kezdett el írni. Kábé 9 éves korában megnőtt a baráti köre, és elkezdett garázsfolyóiratokat szerkeszteni, 16 éves korától pedig már rendszeresen publikált leveleket és cikkeket különféle igazi magazinokban. Miután egy nagyon parázs, versben írt vitába keveredett egy magazin levelezési rovatában egy íróval, egy amatőr írói szervezet meghívta a sorai közé. Rövidesen az organizáció elnöke lett, és saját magazint kezdett el szerkeszteni, azt követően pedig még számos amatőr írói szervezet élén és amatőr irodalmi folyóirat főszerkesztői székében megfordult, de egészen 27 éves koráig nem

publikált saját fiktív írást. Akkor a barátai tanácsára megtáltosodott, ontani kezdte a novellákat, igaz egészen 34 éves koráig nem nevezhette magát hivatásos, profi írónak, amíg állást nem kapott az akkori legnépszerűbb fantasztikus ponyvafolyóiratnál, a new yorki Weird Talesnél (mellesleg ugyanabban az évben nősült is meg). Sajnos sem a munka, sem a házasság nem tartott sokáig, és bár Lovecraft akkor már elég nagy elismerésnek örvendett, a kor legtöbb sci-fi és horror írója a barátjának vallotta magát, sőt sokuknak (köztük August Derlethnek, Robert Bloch-nak és Fritz Leibernek) mentora is volt, mégis mindennapos megélhetési gondokkal küzdött. Ő is sikertelenül próbálkozott a politikai karrierrel (ahogy Doyle is), majd visszaköltözött a nagynénjeihez, utolsó éveiben pedig szinte mást sem csinált, csak írt és utazgatott, végül 1937-ben bélrák végzett vele. Bár Lovecraft életében is elég népszerű volt, mégis inkább csak amatőr, underground írónak számított, az igazi szakmai és anyagi elismerés amíg élt teljesen elkerülte, írásai sem jelentek meg addig könyv alakban. Halála után azonban barátai elhatározták, hogy változtatnak ezen, és megalapították a máig is létező Arkham House kiadót, kezdetben Lovecraft műveinek könyvkiadásához. Mellesleg az Arkham épület több Lovecraft novellában is szerepelt, és egy ifjú képregényes, egy bizonyos Bob Kane (Batman és Macskanő atyja) is egy Lovecrafttal való találkozás hatására nevezte el a leghíresebb fiktív elmegyógyintézetet Arkham Tébolydának. Halála után Lovecraft hihetetlenül népszerűvé vált, ma Edgar Allan Poe mellett gyakorlatilag őt tartják a horror abszolút atyjának, és a legtöbb ma ünnepelt horroríró is őt tekinti példaképének, köztük egy bizonyos Stephen Edwin King is, művei rengeteg novellát, regényt, filmet, képregényt és játékot is ihlettek, így a cikk tárgyát képező Shade-et is.

CHEAT TIPP

SHELLSHOCK NAM'67

A főmenüben üsd be az alábbi kódok egyikét:

NOESCAPE - God mód
KENSENTME - Összes küldetés / galéria
NOREALGUNS - Örök lőszer
FREEDELIVERY - Fegyverek
INAPURPLEHAZE - Acid Trip

TRANSPORT GIANT

Játék közben nyomd be az alábbi billentyűkombinációk egyikét:

[CTRL] + [SHIFT] + [G] - Plusz pénz
[CTRL] + [SHIFT] + [Y] - Plusz idő
[CTRL] + [ALT] + [W] - Küldetés teljesítése

SILENT STORM: SENTINELS

Keresd meg az „autoexec.cfg"-t a játék „cfg" könyvtárában, és írd be a wirbelwind szót az utolsó sorba. Ez kell ahhoz, hogy használni tudd a konzolt a játékban.

Játék közben nyomd meg a „`" billentyűt a konzol megjelenítéséhez. A parancsok után 1-est kell írni a bekapcsoláshoz, 0-t a kikapcsoláshoz.

godmode 1 - God mód
game_noai 1 - AI kikapcsolása
i_am_an_alien 1 - Átlátszóság engedélyezése
setxplevel # - A csapat minden tagja # szintű lesz
cheat_showall 1 - Összes ellenség megjelenítése

NEED FOR SPEED: UNDERGROUND

Indítsd el a játékot a szokásos módon. Menj a főmenübe, ott a statistics menübe, menj vissza a főmenübe (a *DELETE* lenyomásával), és üsd be az alábbi kódok egyikét:
gimmesomecircuits - összes Circuits
gimmesomesprints - összes Sprint Circuits
gimmesomedrag - összes Drag Circuits
driftdriftbaby - összes Drift circuits
gimmeppablo - Petey Pablo
gotcharobzombie - Rob Zombie
havyamystikal - Mystikal
needmylostprophets - Lost Prophets
allmylvloneparts - összes 1. szintű tuning alkatrész
allmylvl2parts - összes 1. szintű tuning alkatrész
seemylvl2parts - összes 2. szintű optikai tuning alkatrész
slidingwithstyle - csúszkálás

Az autók megszerzéséhez az alábbi kódokat kell beütni:

119focus
893neon
899eclipse
371impreza
222lancer
922sentra
667tiburon
334mygolf
77peugeot
777rx7
350350z
111skyline
221miata
2000s2000
889civic
228supra
240240sx
342integra
239celica
973rsx777
Givemenismo

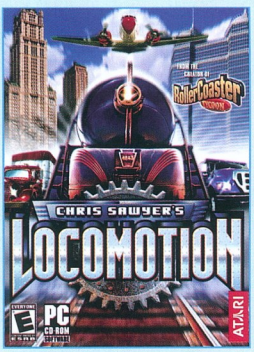
CHRIS SAWYER'S LOCOMOTION

Miközben otthoni PC-ink számítási kapacitása néhány éve még elképzelhetetlen csúcsokat dönget, s ezeket az erőműveket már-már fotorealisztikus háromdimenziós grafikával rendelkező játékok izzasztják, van egy ember, aki még mindig rendületlenül hiszi: a bel-becs előrébbvaló, mint a külcsín. Chris Sawyerről van szó, aki több mint tíz éve hegesztgeti old-school 2D motorját, amely olyan sikeres gazdasági szimulációknak szolgált eddig alapul, mint a legendás Transport Tycoon, vagy a jópofa Rollercoaster Tycoon. Legújabb játéka témáját tekintve visszatér a gyökerekhez, vagyis a TT-hez: egy közlekedési vállalat irányítása lesz a feladatunk.

- **CD Link:**

- **Fejlesztő:** Chris Sawyer
- **Kiadó:** Atari

- **Megjelenés:** 2004. szeptember 10.
- **Kategória:** Gazdasági szimuláció
- **Honlap:** www.atari.com/us/games/locomotion/pc



A játék indítása után öt lehetőséget kínál fel a program: indíthatunk új játékot (Start New Game), folytathatunk egy félbehagyott állást (Load Saved Game), megnézhetjük a három rövidke oktatófilmecskét (Show Tutorial), szerkeszthetünk saját pályát (Scenario Editor), vagy összemérhetjük üzleti érzékünket egy emberi ellenféllel. Utóbbihoz a lenti „Single Player Mode" kapcsolóra kell klikkelnünk, hogy átváltsuk kétjátékos módba. Az egyik fél hosztol, a másiknak pedig a hoszt IP-címét kell megadnia. Sajnos arra nincs lehetőség, hogy kettőnél többen játszunk egyszerre, pedig jó móka lett volna. Új játék kezdése esetén feladatot kell választanunk (Select Scenario). Ezek nehézség szerint öt kategóriába vannak sorolva, a kezdőtől (Beginner) a profi szintig (Expert). Minden küldetésről találhatunk némi információt az ablak jobb oldalán. Legfölül láthatjuk, hogy milyen térképen játszódik - ez lehet valós, vagy kitalált helyszín. A „Challenge" pont alatt a kitűzött célról értesülhetünk. Ez általában bizonyos nagyságú teljesítményindex, vállalatérték vagy adott számú leszállított utas elérése megadott időlimiten belül. A „Start Date" a kezdés évét jelöli, míg a „Competing Companies" a vetélytársak számát mutatja, illetve azt, hogy mikor várható a rivális cégek indulása.

TUDTAD-E?

A Transport Tycoon sokat átkozott légiszerencsétlenségeivel ezúttal sokkal ritkábban következnek be, mint a nagy elődben.

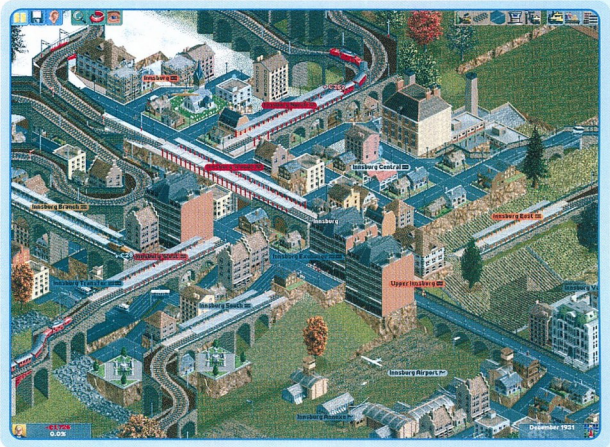
A küldetés kiválasztása után a játék főképernyőjébe csöppenünk. Akik játszottak a Rollercoaster Tycoon valamelyik részével, azoknak nagyon ismerős lesz a látvány - leszámítva persze a hullámvasutak és egyéb vidámparki mókák hiányát. Először is vessünk egy pillantást a jobb alsó sarokban található kezelőszervekre. Az aktuális dátum alatti kis nyilacskákkal az idő múlását szabályozhatjuk, a két függőleges vonalkával pedig szüneteltethetjük a játékot. Ezt tegyük is meg, hogy ne menjen az idő, amíg a menürendszerrel ismerkedünk, valamint felmérjük a pálya lehetőségeit. Üzleti tervünk kidolgozásának alapvető eszköze a térkép, melynek ikonját szintén jobb alul találhatjuk meg. Mint a játék minden funkciója, ez is egy kis ablakban jelenik meg. A fent látható öt fülecske segítségével váltogathatunk a különböző nézetek között. Balról jobbra haladva első a normál nézet, ahol a városok, az ipar és az infrastruktúra eloszlását vehetjük szemügyre; a második fül alatt a járművek mozgását figyelhetjük meg; a harmadik nézet az ipar elhelyezkedését, a negyedik a szállítási útvonalakat, az utolsó pedig a rivális társaságok befolyási övezeteit mutatja.
A képernyő bal felső sarkának első ikonja alatt található az állásmentés- és visszatöltés, a kilépés,

valamint a beállítások megváltoztatásának lehetősége. A legfontosabb opció talán a felbontás (csak méretes monitorral rendelkezőknek ajánlott 1024 x 768 fölé beállítani), de hasznos lehet a mértékegységek és a pénznem megadása is. A második - fület ábrázoló - ikonnal választhatunk zenét, vagy halkíthatjuk el a játékot.

A következő csoport a megfelelő nézet kialakítására szolgál. A nagyítóval ráközelíthetünk a terepre, a nyilakkal forgathatjuk, a harmadik ikonnal pedig az elénk táruló látvány finomhangolását végezhetjük el. A lehetőségek fentről lefele: földalatti nézet, előtérben lévő utak és vasutak elrejtése, előtérben lévő objektumok elrejtése, magasságértékek mutatása az egész térképen, magasságértékek utakon és vasutakon, egyirányú útvonalak jelölése, városnevek, valamint állomásnevek megjelenítése. A bal alsó sarokban látható portréra kattintva cégünkről (vagy a rivális társaságokról) kaphatunk információt. A felbukkanó ablak első fülecskéjén megadhatjuk nevünket, illetve választhatunk egy portrét. Cégünk nevét is módosíthatjuk, ehhez az ablak fejlécére kell böknünk az egérrel. A második fül alatt az aktuális teljesítményindexet, valamint a vállalat járműparkjának kivonatos összegzését láthatjuk. A következő pontban adhatjuk meg társaságunk színeit, akár egyes járműtípusokra lebontva is. A pénzköteget

ábrázoló fülre kattintva részletes bevétel / kiadás statisztikát kapunk a vállalat tevékenységeire lebontva. Fentről lefelé: vonatokból, buszokból, teherautókból, villamosokból, repülőkből és hajókból származó bevétel illetve kiadás, építkezések költsége, járműbeszerzések és eladások, banki törlesztőrészletek és egyéb kiadások. A „Loan" címkével jelölt szám mutatja a felvett bankkölcsönt, ezt lehet növelni, de akár vissza is fizethetünk belőle, csökkentve a havi törlesztések mértékét. A „Cash" a rendelkezésünkre álló készpénzt, a „Company Value" cégünk értékét, a „Profit from Vehicles" pedig a járművekből befolyt hasznot jelenti. Az utolsó előtti fül alatt a cégünk által leszállított árumennyiségeket böngészhetjük át, az utolsó pontban pedig a pálya kitűzött célját tekinthetjük meg.

A bal alsó sarokban látható százalékos értékre (vagyis cégünk teljesítményindexére) kattintva összehasonlító statisztikákat kapunk a versengő vállalatokról. Az első nézet az aktuális tevékenységeket, a teljesítményindexet és a társaságok értékét mutatja. A következő öt diagramon balról jobbra a teljesítményindexeket, a leszállított árumennyiséget, a leszállított árumennyiség távolsággal való szorzatát, a vállalatok értékét, illetve a különféle szállítmányokért fizetett összegeket láthatjuk az idő függvényében. Az utolsó fül alatt az egyes társaságok által felállított sebességrekordok között mazsolázhatunk. Vállalatunk aktív irányítására a jobb felső ikonsor szolgál. Az első pontra kattintva a



tereprendezés eszközeihez jutunk: a dózerrel eltakaríthatjuk az utunkat álló terepakadályokat, az „Adjust Land" opcióval pedig a talajszintet egyengethetjük el adott nagyságú területen. Az „Adjust Water" tavak létesítésére illetve lecsapolására szolgál. Utóbbi két lehetőséggel csak nagyon indokolt esetben

éljünk, mert igen költséges műveletek. Az utolsó fülre klikkelve fákat ültethetünk.

A második ikon szolgál vasutak (Railway track) építésére. Meg kell adnunk a pálya irányát, kanyarulatát és lejtését, majd a kezdőpont kiválasztása után a sín gomb nyomogatásával adhatunk újabb szakaszt készülő vonalunkhoz. Természetesen az újabb síndarabok tulajdonságai változhatnak, így tetszőleges vonalvezetésű pályákat hozhatunk létre. A folyókat és völgyeket hidakkal szelhetjük át, melyek különböző magasság- és sebességlimittel rendelkeznek. A második fül állomások építésére szolgál. Mindenfajta állomás létesítésekor egy kék négyzet mutatja az adott létesítmény felvevőkörzetét. Ha egy gyárból szeretnénk szállítani, nem árt, ha ebbe az üzem épülete beleesik. A harmadik pontban szemaforokat helyezhetünk el az elágazásokban, így akadályozva meg a baleseteket több szerelvény indítása esetén. A villamospályák (Tram track) tervezése teljesen hasonlóan zajlik. A következő ikonnal a közúthálózatot fejleszthetjük. Építhetünk egyirányú utat (One-Way Road), országutat (Road) és egyszerű földutat (Rough Road). Az utakon rakodóállomásokat, buszmegállókat és buszvégállomásokat helyezhetünk el, a vasútállomás mintájára adott vonzáskörzettel.

TUDTAD-E?

Mozdonyvezetőid nem minden esetben veszik figyelembe a szemaforok jelzéseit, így a legtökéletesebb kereszteződésekben is előfordulhatnak balesetek.

A következő ikonnal különböző méretű reptereket (Airport) és kikötőket (Ship Port) húzhatunk fel. Ezek előnye, hogy nem kell hozzájuk külön infrastruktúra. A következő pont alatt járműveket vásárolhatunk. A vonatoknál magunk állíthatjuk össze a vagonok összetételét, függően attól, hogy mit akarunk szállítani. Rengeteg különféle teherautó, busz, villamos, hajó és repülő közül választhatunk, melyek száma az idő előrehaladtával és az új felfedezésekkel csak növekszik. Minden jármű rendelkezik egy havi fenntartási költséggel, valamint idővel nő a hajlamuk az elromlásra, ekkor le kell cserélnünk őket. Az egyes járművekre kattintva beállíthatjuk azok útvonalát, illetve megtekinthetjük az általuk produkált bevételek alakulását.

Az utolsó három ikonnal járműparkunkról, állomásainkról, valamint a városokról és az ipari létesítményekről kaphatunk infor-

mációkat. Érdemes szemmel tartanunk ezeket az adatokat, hiszen a veszteséges vonalak, kihalt állomások megszűntetésével vagy áthelyezésével sok bevételt nyerhet vállalatunk.

Immortal

Az előzmények

Transport Tycoon (1994)
A TT megjelenésének idején az azóta jobblétre szenderült Microprose a stratégiai játékok koronázatlan királyának számított. Köszönhette ezt olyan nagyszerű anyagoknak, mint például a Sid Meier nevével fémjelzett Railroad Tycoon. A vasútépítős játék sikerét szerették volna meglovagolni a folytatással, melynek elkészítésével azt a Chris Sawyer-t bízták meg, aki több Amigás játék (többek között a Frontier: Elite 2) PC-s portolásával tette le az asztalra a névjegyét. A játék kibővített lehetőségeivel (a vonatok mellett buszok, teherautók, hajók és repülők is helyet kaptak benne) és összetettségéhez mérten viszonylag egyszerű kezelhetőségével óriási sikert aratott, és mindmáig kitartó rajongótábort büszkélkedhet. '95-ben megjelent egy Deluxe változat is új helyszínekkel, járművekkel és editorral felvértezve.

Rollercoaster Tycoon (1999)
Jóval könnyedebb téma, de hasonlóan mély gazdasági szimuláció és mikromenedzsment jellemzi ezt a játékot. Ezúttal egy vidámparkot kellett felvirágoztatnunk, amolyan Theme Park módra. Egyediségét az aprólékos részletességgel megtervezhető hullámvasutak adták, amelyek zálogai lehettek létesítményünk sikerének. Két kiegészítő lemez után 2002-ben jelent meg a második rész, ami sok újdonságot nem tartalmazott, inkább egy Deluxe kiadásnak felelt meg.

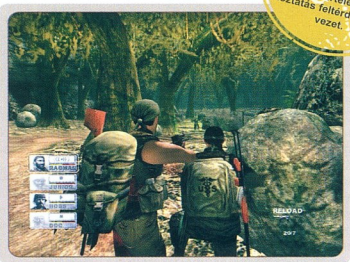
CONFLICT: VIETNAM

Ha őszre fordul az idő, nyugodtan jelentkezhetünk egy Pivotal Games fejlesztésért a boltban. Tavalyelőtt kezdődött el a csapatalapú taktikai-akciójáték sorozatuk a Conflict: Desert Stormmal, amelyet rá egy évre követett a második rész, s hogy igazunk legyen, szinte napra pontosan idén is megjelent egy Pivotal Games játék a Conflict sorozatban. Ahogy a neve is mutatja a Conflict: Vietnam egy kicsit régebbre tekint vissza a történelemben - a vietnámi háború közepére, az 1968-as esztendőre, azon belül is a Tet offenzívára. Ennek örömére és mivel a játék még szinte meleg, annyira friss, gyorsan tekintsük át azokat a fontosabb trükköket, amelyek igazán szükségesek a kellemes játékélményhez.

- **CD Link:** Video, Háttérkép
- **Fejlesztő:** Pivotal Games
- **Kiadó:** SCi
- **Megjelenés:** 2004. szeptember 3.
- **Kategória:** Akció
- **Honlap:** ww.conflict.com

Lassan, de biztosan kezdhetünk hozzászokni, hogy elkövetkezendő játékaink már nem huszonnyolc darab CD-n jelennek meg, hanem a jóval kultúráltabb és helykímélőbb DVD-lemezes materializálódást fogják választani. Ez már most sincs másképpen, mivel a tesztelt példány egy jó fél DVD-lemeznyi területet (cirka 1.6 GB) foglalt el és ennek megfelelően kellett takarítanom a gépen lévő cuccok között is, hogy a telepítéshez szükséges 1.8 GB-nyi helyet előteremtsem. A telepítés után ne felejtsünk el rögtön nekilátni a grafikai beállításoknak, melyet a betöltő ablak közepén találhatunk meg. Itt a Scan Hardware opciót el is felejthetjük, mivel szokás szerint jócskán alábecsüli a program az asztalunk mellett dorombolo vasdarab képességeit. Véleményem szerint egy jó közepes, játékra használt gépen (2500+ proci, 512 RAM és Radeon 9600+) simán viszi a maximális grafikai beállításokat is 1024-es felbontásban. Ha gondunk van, akkor a Less Shrub bekapcsolásával és a Decals kikapcsolásával kezdjük a finombeállítást, mivel ezek nem okoznak számottevő romlást a játék megjelenésében. Ha még mindig lassú a játék, akkor jöhetnek a további kapcsolók is. A játékban magában a szokásos irányítási és profilbeállítási lehetőségeket találjuk, ami nem okozhat gondot senkinek. Ezek után már csak egyfelé mehetünk: Vietnámba!

A képernyőn nem sok mindent találunk, de az benne a legszebb, hogy ez is bőven elég saját és csapatunk boldogulásához. Jobb felül egy kis radar jelzi a környezetünkben tartózkodókat, valamint sárgán mutatja azt az égtájat, amely felől ellenség várható. Ha már lőnek is ránk, akkor ez a sárga mező pirosra vált. Ezt mindig érdemes figyelni, hiszen nem mindig egyértelmű, honnan is tüzelnek ránk. A képernyőn bal alul a kissé nagy helyet elfoglaló rész csapatunk tagjait mutatja. A portréik melletti ikonok mutatják, hogy éppen mit csinálnak bajtársaink. Ezek az ikonok



pontosan megegyeznek pl. egy videomagnó kezelőgombjainak jeleivel, így nem lesz gond megérteni őket. Csapatunk tagjainak irányítását igyekeztek a lehető legjobban megkönnyíteni. Az F1-F4 gombokkal bármikor átválthatunk akármelyikükre, majd elhelyezkedhetünk a kívánt pozícióba. Ezután átváltva egy másik emberre, az előző katona a helyén marad és figyel. Ezt elsősorban a mesterlövésszel érdemes eljátszanunk, hiszen egy jó pozíciófogás nagyon sokat segíthet a csapat többi tagjának. A csapat mozgatásánál a legfontosabb gombok a V és a C, az előbbivel magunkhoz hívhatjuk az egész csapatot, vagy éppen megállíthatjuk a bandát, míg az utóbbival a szabad tüzelés és a tüzet szüntess parancs között váltogathatunk. Ezen kívül nem árt begyakorolnunk az egyéneknek szóló utasításokat sem. Amint megnyomjuk a jobb egérgombot, átváltunk a parancsnoki módba. A gomb lenyomása mellett az F1-F4 gombokkal választjuk ki, hogy éppen ki-

nek is szól a parancs. Majd ezek után a bal egérgombbal kiadjuk a parancsot. Alapállapotban a kurzor az előrenyomulás végcélját mutatja, ahova emberünk menni fog. Azonban ha speciális helyekre mutatunk, akkor a kurzor is megváltozik és tárgynak megfelelő utasítást tudunk adni, melyek a következők lehetnek:

Gyógyítás *(heal)*: elsősorban az orvosnak adjuk ki a gyógyítási feladatokat, mivel ő tudja a rendelkezésre álló egészségügy csomagból a legnagyobb mértékű és leghatékonyabb gyógyítást elővarázsolni.

Védelem *(shield)*: a kurzorral mutató embert védelmezi az erre kijelölt emberke, mely elsősorban akkor hasznos, ha a küldetésünk éppen az, hogy az adott személyt biztonságosan elkísérjük valahova.

Jármű/fegyver használata *(mount vehicle / emplacement)*: lehetőség van járművek, illetve rögzített fegyverek használatára is. Érdemes kihasználni őket, mivel általában a túlélést biztosíthatják számunkra.

Jármű/fegyver megsemmisítése *(destroy vehicle / emplacement)*: jobbára robbantós küldetéskor adhatjuk ki ezt a parancsot, melynél emberünk felcuccolja a robbanóanyagot, majd biztos távolságból a levegőbe repíti.

Tárgyak felvétele *(pick-up item)*: szerencsére a játékban lehetőség van nemcsak alaptárgyak, hanem fegyverek felvételére is. Ez utóbbi jól jöhet, ha egy kicsit túlzásba vittük a lövöldözést, és kifogytunk a töltényből. Ekkor nyugodtan felszedhetjük az ellenfél fegyverét, hiszen ehhez nem lesz nehéz további töltényeket szereznünk.

A fegyverek minőségét illetően megnyugodhatunk, hiszen az oroszok sem gyártottak akkoriban rosszabb fegyvereket...

TUDTAD-E?

Kúszás közben képesek vagyunk oldalra hengeredni, azonban a hirtelen irányváltoztatás felterdeléshez vezet.

Csapdák / aknák semlegesítése *(disarm trap)*: a vietnámiak egyik kedvenc foglalatossága, hogy aknákat telepítenek a lehető legváratlanabb helyekre is. Ezek semlegesítéséhez érdemes egy szakembert kinevelnünk, mivel ezzel a parancsnok előreküldhetjük és hatástalaníthatjuk vele a csapdákat és aknákat.

TUDTAD-E? Figyeljünk katonáink beszólásaira, mivel majdnem mindig előre értesítenek a ránk váró veszedelmekről.

Karaktereink fejlődhetnek is, mely fejlődés az előző részektől eltérően jóval szerteágazóbb és kifinomultabb. Ez azt jelenti, hogy teljesen személyre szabhatjuk csapatunk tagjainak képességeit. A harcban, illetve bizonyos feladatok megoldásakor a karakterek pontokat szereznek, melyeket a küldetés végén tudunk elosztani. Mivel összesen kilenc különböző képzettség van, de csapatunk négy főből áll, logikus következtetés, hogy egy embernek legalább két dologhoz kell konyítania, ha minden szakterületen akarunk egy hozzáértőt a csapatban. Igazság szerint a kilenc képzettség: pisztoly, géppisztoly, mesterlövész-puska, nehézfegyverek, gránátok, sörétes puskák, orvoslás, rakétavetők, és taposóaknák közül a pisztolyra történő specializálást rögtön el is felejthetjük, mivel kis tüzereje és rövid hatótávolsága miatt csak akkor érdemes előszednünk, ha már minden másból kifogytunk. Hasonlóan kisebb prioritású a gránátok használatában való jártasság, bár néha jól jön egy-egy krumpli a megfelelő helyre, de ezért nem érdemes pontok tucatjait erre költeni. A sörétes puskák sem éppen ebben a harci szituációban a leghasználhatóbbak, mivel csak közelre hatásosak, és meglehetősen nagy a szórásuk. Induláskor embereink a géppuskák, mesterlövészet és nehézfegyverek ismerői, valamint egy képzettebb orvost is találunk a csapatban. Ezt a négy képzettséget tekinthetjük alapnak és erre építkezhetünk a többi képzettséggel. Egyéni ízlés alapján készíthetünk mesterlövész-specialistákat, vagy akár nehézgéppuskás kaszálógépeket is. Persze ettől még nem biztos, hogy túl fogjuk élni a harcokat, de próbálkozni mindig lehet. Érdemes az indulási képzettségre gyúrni a karaktert, melyet kiegészíthetünk még egy-két általánosan használható képzettséggel (pl. orvoslás, kézifegyverek) Egy orvos a csapatból azért semmiképpen nem maradhat ki.

A küldetéseket tekintve számos újdonsággal rukkoltak elő a játék készítői. Bázisok védésétől elkezdve bajtársaink megmentésén keresztül a vietnámi lakosság védelmezéséig sokféle küldetést megtalálunk. Azonban a játék nagy részében mégiscsak a dzsungel mély zöldje fogja körbe csapatunkat. Ez a helyszín elsősorban a sárgás-zöld mundérban rohangáló vietkongoknak kedvez, így nem érdemes nagyon rohannunk, mert könnyen belefuthatunk egy-egy nagyobb csapatba. Felderítésre egyik legjobb karakter a mesterlövész, mivel puskájának jóval nagyobb a látótávolsága, mint a többi fegyvernek, másrészt a magányos őröket gyorsan átküldhetjük általa a túlvilágra. Mielőtt lőnénk, nézzük körül rendesen, hiszen lehetséges az is, hogy a szomszéd bokorban egy gépágyús fickó csücsül és azonnal lőni kezd, amint bajtársa mellette lehanyatlik. A második legfontosabb dolog, hogy gyakran nézelődjünk a fák koronájának szintje felé is, mivel számos őrhely a sziklák szélén, illetve magas fatornyokon található. Egy jól elbújt mesterlövész igencsak meg tudja keseríteni az életünket. Ilyenkor gyorsan rohanjunk fedezékbe, majd a mesterlövésszel próbáljuk becserkészni az ipsét.

Végezetül néhány alapvető jótanács: előrenyomulás közben ne használjuk a célkeresztet belső nézetben, mivel olyan nagyra sikeredett, hogy fegyvertől függően eltakarja a képernyő nagy részét. Ha már sejtjük, hol az ellenség, akkor váltsunk át erre a módra. Ugyancsak a célzással kapcsolatos, hogy ha átváltunk külső nézetre, akkor a célkereszt csak egy ideig jelenik meg, majd amint eltűnik, már lőni sem fogunk tudni. További aranyos hiba, hogy hiába látjuk a célkeresztben keresztül az ellenséget tisztán, ha a fegyver alatt közel van a fal, akkor abba fogjuk belelőni az egész tárat, szóval ilyenkor érdemes felállni, vagy egy jobb helyet keresni. Ha egy társunkat találat ért, adjuk ki gyógyításra a parancsot, erre viszonylag sok időnk van, de ha az élettereje nullára csökken, akkor végleg eltávozik az örök harcmezőkre.

TUDTAD-E? Ne feljetsük el, hogy küldetésenként limitált a játékállás-mentések száma.

Röviden ennyi lenne az a pár fogás, melyet tudni érdemes minden játékosnak. Azt hiszem egy kis gyakorlást követően már nem lesz gond, és mindenki hamar belejön a kezelésbe. Ezután pedig már bárki ki tudja alakítani saját játékstílusát. GG, HF.

Ch00ler

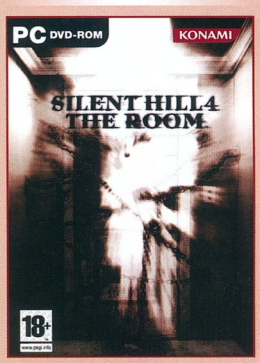
Tet offenzíva

Érdekes, hogy éppen ezt a történelmi eseményt dolgozták fel a Pivotal Games fejlesztői és tervezői, hiszen ezt a támadás-sorozatot úgy is tekintik, mint a vietnámi háború fordulópontját. A nevét a támadás kezdetének napjáról kapta, ami nem más, mint a Tet Nguyen Dán, azaz a kínai naptáron alapuló vietnámi holdújév első napja, mely konkrétan az 1968 január 30. és 31. közötti éjszakát jelentette. A támadás során gyakorlatilag az összes dél-vietnámi várost támadás érte, azonban az amerikaiak szempontjából a legjelentősebb összecsapás a Khe Shannál található bázisnál zajlott le. A bázis alig 20 km-re volt a hírhedt Ho Shi Min úttól, valamint 8 km-re a laoszi határtól - nem éppen nyugdíjas szanatórium. Összesen mintegy 25 000 észak-vietnámi katonát (3 hadosztályt) vontak össze a bázis elfoglalására, azonban ez még azután sem sikerült, hogy megszűnt az amerikaiak földi erősítési útvonala. Nem sokon múlott a vietnámi győzelem, de végül az amerikai technikai fölény győzött. Április elejére szabadult fel teljesen a bázis környéke, ez idő alatt közel 8 000 vietnámi katona esett el. Az offenzíva teljes mérlege sem volt sokkal jobb, hiszen közel 35 000 vietkong és NVA katona halt meg, valamint a 60 000 sebesült mellett még 6 000-en fogságba is kerültek. Amerikai részről a veszteség 1 100 fő volt. Az eredményt nevezhetnénk lesújtónak is vietnámi részről, azonban az amerikai sajtónak köszönhetően a világ közönsége közelről szemlélhette ezt a mészárlást, melynek eredménye az lett, hogy jelentősen megerősödött a háborút ellenzők hangja, és ez odáig vezetett, hogy az USA lassan kivonta csapatait a távol-keleti országból.

SILENT HILL 4: THE ROOM

Két éve költözött főhősünk, Henry Townshend a Silent Hill közelében lévő South Ashfield városába. Az egyik bérház 302-es szobája azonban mélyebb titkokat rejt, mint ahogy gondolta volna. Öt napja rémálmok gyötrik: nem tud szabadulni a szobájából! Egyetlen kapcsolata a világgal egy, a szomszédba néző kémlelőnyílás, valamint a fürdőszobájából nyíló ajtó. Az ötödik napon azonban furcsa lyuk jelenik meg a fürdőszobája falán. Henrynek nem marad más választása, mint átmászni a párhuzamos világba, és kiderítenie, hogy mi ez a horrorfilmekbe illő környezet körülötte.

- **CD Link: Képgaléria**
- **Fejlesztő: Konami**
- **Kiadó: Konami**
- **Megjelenés: 2004. szeptember 24.**
- **Kategória: Akció**
- **Honlap: www.konami.com/silenthill4**



OTTHON: Vizsgáld meg a nappaliban található falat, majd a bejárati ajtódat. Vedd fel a telefont, majd nézz ki az ablakon. A nappaliban pillants bele a ládába, majd vedd fel a könyvespolc mögé csúszott jegyzetet. Irány újfent a bejárati ajtó. Kapd fel a jegyzetet, majd a hangot hallván vizsgáld át a fürdőt is. Vedd fel a vascsövet, és mássz be a lyukba.

SUBWAY: Haladj egyenesen, míg nem találkozol Cynthiával. Vele a mosdókig jutsz, ahol rövid várakozás után máris kutyaütlegelésbe kezdhetsz. Használd a járatot a bal oldali mellékhelyiségben. Told el a nappaliban lévő szekrényt, és vedd fel a pisztolyt. Kukucskálj át a szomszédba, és olvasd el a falba vésett üzenetet. Vedd fel a hálóban csöngő telefont, majd használd a fürdőszobai járatot. Vedd fel az érmét a nő kezéből, majd haladj tovább a metrólejáróig. Használd a forgókapuknál az érmét, és lépcsőzz le a szellemek mellett jobb kéz irányában. A hátsó vezetőfülkében nyisd ki a metrószerelvények ajtaját, majd térj vissza Cynthiához. Szalomozz a túlsó oldalra a kocsikban, lépj be az egyetlen nyitható szobába. A létrán felmászva szaladj el a folyosó túlsó végébe, és a következő létra utáni szobában nyisd ki az ajtót. Vissza a létrához, majd válaszd a középső folyosót, amely a mélybe vezet. A mozgólépcsőn tudsz továbbhaladni, majd miután felvetted az ajtóról a képet, lépj be a szobába. Nézz ki az ablakon, és hallgasd meg a híreket a rádióban. Olvasd el az ajtódnál talált feljegyzést, majd vedd ki a csokis tejet a hűtőből. Irány a lyuk a fürdőben.

FOREST: Sétálj el az ajtóig, majd az ösvényen maradva a következő kijáratig. A gyár után egy ittfelejtett autóig jutsz, amelynek első ülésén egy jegyzet vár. Az

árvaházig vezető út lineáris, csak egyenesen kell haladnod az ajtókon át. Innen a térkép szerinti bal alsó sarok irányába távozz. A temetőben nézd végig a jelenetet, majd siess vissza az árvaházhoz. Add oda a tejet Jaspernek, aki cserébe egy lapátot ad. Ezzel a jobb alsó sarok felé vedd az irányt. A kar alakú fagyökereknél ásva egy kulccsal leszel gazdagabb. A mögötted lévő lyukon keresztül térj vissza a szobádba. A kulcsot tedd bele a ládába, majd nézd meg ki csöngetett a bejárati ajtónál! A fürdőből térj vissza az erdőbe, majd innen rohanj az árvaházhoz. Használd megint a járatot, és vedd fel a nappalból a kulcsot. Ezzel nyisd ki a ház ajtaját, majd olvasd el a földön lévő feljegyzéseket. Vedd fel az ajtóról a képet, majd lépj be a szobába. Hallgasd meg a rádióból kiszűrődő párbeszédet, majd tedd a ládába felesleges tárgyaidat. Nézz ki az ajtód kémlelőnyílásán, majd használd a fürdőszobai portált.

WATER PRISON: Olvasd el a földön heverő üzenetet, és vizsgáld át a cellákat. A duplaajtó mögötti teremben szintén vedd szemügyre a portál melletti papírost, majd hagyd el a termet balra. Haladj egészen a börtön aljáig, ahol a pincében egy újabb feljegyzést, és egy kulcsot találsz. Visszatérve az elsőre, nyisd ki a jobbra található zárt ajtót, majd szaladj fel az épület tetejére. Tekerd el a víznyító csapot, majd vizsgáld át a második, és harmadik emeleti cellákat. A harmadikon találhatsz egy szobát a délnyugati oldalon, ahol egy lyuk tátong a földön. Ugorj bele, egészen addig, míg a zuhanyzóba nem érkezel. Lépj ki a folyosóra, majd létrázz fel a középső részbe. Olvasd el a feljegyzést, majd jegyezd meg a véres ágy koordinátáit. Tovább a másodikra. Feljegyzés elolvas, majd véres ágy megkeres. Tekerd el a középső konzolt négyszer balra (vagy jobbra), hogy az alsó szinttel egy állásba kerüljön a két ágy és a két lyuk. Irány a harmadik! Olvasd el az utolsó feljegyzést, majd tekerd el az itteni kereket kétszer jobbra (ne csapjon be a bejátszás, kétszer kell megtekerni). Most irány a pince - Waltert azonosítja be a bebörtönzött fickó. Irány a külső kerengő, ahol szaladj fel a harmadikra. Keresd meg a véres ágyat a lyukkal a földön (az eltört, kiömlő csatornacső mellett lesz), majd huppanj le a pincébe a járaton keresztül. Vedd fel a képet a falról, üsd be a harmadikon található feljegyzésben lévő kódot az ajtónál, majd lépj be a szobába. Olvasd el az ajtód alá csúsztatott megjegyzéseket, majd használd a portált a fürdőszobában.

BUILDING: Haladj egyenesen, majd lépcsőzz le az ajtóig. A bejátszás után lépj be a szobába, és vedd el a kulcsot a szellem kezéből. Nyisd ki a kijáratot, és lépcsőzz tovább. Tárazz be a sportszerboltban, majd távozz a szemközti ajtón. A kisállat-kereskedésben egy kulcs lesz a polcokon, ezzel térj vissza az emeletre, és használd a zárt ajtónál. Ez egy újabb lépcsőhöz vezet, amely egy liftbe torkollik. Mássz le a bejátszás után a létrán, majd a zuhanyzó túlsó végében lévő csatornakijáraton távozz. Szaladj el az út végéig, majd lépj be az ajtón. Lépcsőzz le egészen a bárig, majd olvasd el a pulton a feljegyzést. Térj vissza a szobádba és nézz ki az ablakon. Jegyezd meg a telefonszámot a hirdetésen, majd mielőtt visszatérnél beütni azt a bárba, az ajtódnál olvasd el a feljegyzést, miután kikukucskáltál a lyukon. Az utolsó négy számjegy nyitja a kijáratot a bárban, majd miután felszaladtál a legfelső emeletre, vedd le a táblát az ajtóról és lépj be a szobába. A rádióban újabb beszélgetést kaphatsz el, míg az ablakon kinézve is láthatsz érdekes eseményeket.

APARTMENT: A fürdőszobából a lakóépületed folyosóira jutsz. Kutasd át a 301-es szobát a papírok, és festmény mögé dugott kulcsok miatt, majd vissza a folyosóra. Csúsztasd a piros papírt a 302-es szoba ajtaja alá, majd irány a lépcsőforduló. Az elsőre érve használd az egyik kulcsot a postaládáknál, majd balra indulva lépj

TUDTAD-E?

A játék négy befejezése közül akkor kaphatod meg a „legjobbat", ha a főellenfél-harc előtt megtisztítod a szobádat az ártó szellemektől, és megölöd a főgonoszt, mielőtt Eileen beleselkedne a végzetébe.

be a házmester lakásába (105). Vedd fel a piros papírokat, majd a kulcscsomót, és vizsgáld meg a piros dobozt a szekrényen. Olvasd el a naplót a hálóban. A 102-es frizsiderében egy újabb papíros vár, csakúgy mint a 203-asban a véres ruhánál. A 205-ösből egy kazetta, míg a 207-esből egy revolver kerül elő. Csúsztasd a papírjaidat a 302-es ajtaja alá, majd vissza a 301-esbe, és a lyukon át a szobádba. Olvasd el az általad becsúsztatott feljegyzéseket, majd hallgasd meg a kazettát a rádiónál. Vedd fel a kulcsot a hálóban (az ágy mellett az ablak felőli oldalon), majd térj vissza a járatba a fürdőszobában. Nyiss be a 303-as szobába. Nézz ki az ablakon, majd olvasd el az ajtód alá csúsztatott levelet. Az amulett és a négy tábla segítségével nyisd meg az újabb portált a raktárszobában.

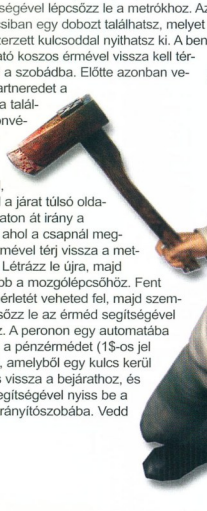
HOSPITAL: Vizsgáld át az alsó szinten lévő szobákat, vedd fel a kést és a feljegyzéseket is. A táska megtalálása után lépcsőzz fel a másodikra. Az itt található ajtók mindegyikét átvizsgálva különböző értékes tárgyakkal, és egy kulccsal lehetsz gazdagabb. Ezzel az egyetlen zárt ajtót nyithatod, amely mögött Eileen vár majd rád. Irány a folyosó, majd hívd fel a liftet. Mivel nem működik, irány a földszint, és a portálon keresztül a szobád. Vedd fel a kulcsot és a levelet az ajtód alól, majd térj vissza a kórházba. A földszinti lift mögötti ajtót a kulcsoddal nyithatod, majd kisvártatva újra a metróban találod magad.

ANOTHER SUBWAY: Irány a szobád a női mosdóban található járaton keresztül. Vedd magadhoz az érméket a ládából, és vedd fel a kulcsot az ajtód alá csúsztatott levélből. Térj vissza az aluljáróba, majd a fizetőeszköz segítségével lépcsőzz le a metrókhoz. Az egyik kocsiban egy dobozt találhatsz, melyet a frissen szerzett kulcsoddal nyithatsz ki. A benne található koszos érmével vissza kell térned majd a szobádba. Előtte azonban vezesd a partneredet a már nyitva található peronvégi szobába, majd miután lelétráztál, mássz fel a járat túlsó oldalára. A járaton át irány a konyhád, ahol a csapnál megmosott érmével térj vissza a metrószintre. Létrázz le újra, majd még lejjebb a mozgólépcsőhöz. Fent Cynthia bérletét veheted fel, majd szemközt lépcsőzz le az érméd segítségével Eileenhez. A peronon egy automatába dobhatod a pénzérmédet (1$-os jel van rajta), amelyből egy kulcs kerül elő. Siess vissza a bejárathoz, és a kulcs segítségével nyiss be a központi irányítószobába. Vedd fel a kart, majd siess Eileennel a mozgólépcsőhöz. A lent dekkoló metrókocsi vezetőfülkéjében használhatod a kart, majd utána a jobb oldali ajtaján keresztül távozhattok. A kabátos ember mellett elrohanva pedig egy szerpentinre nyíló ajtó vár.

ANOTHER FOREST: Vedd fel a fáklyát a sarokból, majd gyújtsd is meg a tűznél. A következő ösvényen vedd fel a kútból a benne lévő testrészt, majd haladj tovább az árvaházig.

Olvasd el a feljegyzést a földről, majd vizsgáld meg a tolószékben ülő lényt. Helyezd rá a megtalált részt, majd a portálon keresztül térj vissza a szobádba. Mártsd bele a fáklyát kamrában lévő olajoskannába, majd térj vissza az árvaházhoz. Innen a bal felső sarokban lévő ajtón át távozz. Vedd fel a fejszét, majd irány a tópart! Walter távozása után vedd fel a medált is, majd gyújtsd meg a fáklyádat. Térj vissza az árvaházhoz, ám útközben vedd fel az útszéli kútból az újabb testrészt. A jobb alsó ajtót választva a fáklyagyújtó helyet kell megkeresned, majd bevilágítva az itteni kútba, kivenned az újabb testrészt. Ezzel térj vissza a központi arénába, ahol miután felhelyezted a tárgyat a bábura, a jobb felső ajtót választod. Itt két kút is megvilágosításra vár - az egyik közvetlenül az árvaház közelében, míg a másik a pálya legvégében vár rád. Miután mind az öt testrész a bábun van, egy titkos lejárat nyílik meg. Olvasd el a könyvet a szentélyen, majd használd a medált az ajtón.

ANOTHER WATER PRISON: A lifttel érkezhetsz meg a börtönblokk tetejére. Innen a harmadikra kell sietned, ahol a már ismert metódus szerint a véres ágy melletti lyukba kell ugranod. Lépj be a kódos ajtón a konyhából, és vedd fel az inget. Szaladj vissza az elsőre, és a járaton keresztül térj vissza a lakásodba. A fürdőkádnál tisztítsd meg a véres zubbonyt, majd irány vissza a börtön. A másodikon az üvegekkel teli szobában egy kard fekszik az ágy alatt - ezzel a pincébe vezető úton lebegő szellemet kell a földre szegeznod. Vedd fel a kezéből a kulcsot, amellyel a pinceszint egyetlen zárt ajtaját nyithatod. Miután végeztél az itt lévő szörnygarmadával, szaladj vissza Eileenért a harmadikra, és távozzatok a pinceajtón.



ANOTHER BUILDING: Siess a lifthez a szerpentin után, majd nyomd meg a legalsó gombot. Mássz le a létrán, és kapaszkodj fel a szemközti lifthez. Innen a legfelső szintre kell menned, majd a lépcsőn fel a sportszerboltba. A színes gyertyákkal baktass fel a legfelső emeletre, és helyezd a születésnapi tortára. A kitömött macskával szaladj le a kisállat-kereskedésbe, és rakd bele a pulton lévő ketrecbe. Vissza a lifthez, amellyel a legalsó szint a cél. Szaladj át a tusoló túlsó oldalára, és a létra mellől tedd el a biliárdgolyót. A fenti részre érve egy apró közjátéknak lehetsz tanúja, majd utána vedd fel a sikátor végében található röplabdát, a bárhoz vezető ajtó mellett. Olvasd el a telefonszámról szóló változást a bárpulton, majd helyezd a biliárdgolyót az asztalra. Térj vissza a szobádba, és hívd a bár régi számát. A hang által bemondott új számot a bárban tudod használni a kódos ajtónál. Most menj vissza a lifthez, és rajta keresztül a sportboltba. A röplabdát a kosárba téve egy kattanásra lehetsz figyelmes. A kisállat-kereskedésen keresztül hatolj még mélyebbre az épületben, majd az órával díszített ajtón át távozz. Egy kört kell tenned lefelé, hogy visszajuss az utcára, mert Eileen nem tud létrát mászni. A bárba kell lejutnotok újra, majd onnan az egyetlen válaszható útvonalon kijutnotok az épületből. A következő szobában egy olyan lényt kell megtalálnod, akit sebezve az összes többi lény is vele együtt szenved - ha őt likvidáltad, már távozhatsz is a szobából.

ROOM 302: Az ajtód elől vedd fel az itinert, majd lépj be a szobádba. Olvasd el a feljegyzéseket a nappaliban és a hálóban, majd térj vissza a nappaliba. A bejátszás után szedd ki a fejszét a falból, majd használd a portált a fürdőben. Használd a fejszét azon a falon,

ahonnan az alternatív világban felvetted, és vizsgáld át Walter holttestét, hogy megkapd a zsebében lévő kulcsokat. Olvasd el a feljegyzéseket a raktárban, és az ajtód alatt, majd a kulcs segítségével hagyd el a szobádat.

ANOTHER APARTMENT: Eileennel irány a 301-es szoba, majd azon keresztül az alatta lévő 201-es. A folyosóról a 202-esen keresztül kell átjutnod a 203-asba, majd onnan vissza a folyosóra. Haladj tovább az épület túlsó szárnyába, majd a 206-osban lévő repedésen át a 207-es szobába. A folyosóról lépcsőzz le az elsőre, és mint láthatod, a 105-ös szobát hat lánc védi. A szemközti szárnyban hat szellemet kell megkeresned - kettő a folyosón, négy a négy szobában lesz majd. Az immáron nyitott 105-ös szobába visszatérve vedd magadhoz a piros dobozt, majd térj vissza az emeletre, a 302-es lakásba. A falon lévő lyukon keresztül kerülj Walter elé, majd lépj az előtte tátongó mélyedésbe. A szörny megölési metódusa végtelenül egyszerű: tekerd a kikötözött lény nyaka köré a köldökzsinórt, majd a nyolc dárdát a szívébe szúrva kezd el sebezni Waltert. Hamarosan már nézheted is a befejezést...

Bagó Péter

SEGÉLYVONAL

ÍRJ NEKÜNK: 1325 Bp. Pf.: 214 vagy segelyvonal@cdgames.hu
LEVELEZÉS CÍME: cdgames@cdgames.hu

Enclave

Hello !

Az „Enclave" játékról szeretnék kérdezni. A jó oldalon a 2. pályán kimegyek az „udvarra" és legyőztem azt a néhány ellenséget, aki „beugrott" oda. Utána mit kell csinálni? Mert nem tudtam rájönni.

Előre is köszönöm a választ.

Szia!

Ha az a hely az, amire gondolok, hogy gondolsz, akkor ott az ágyúval kell rálőni a zárt ajtóra, hogy kinyílva továbbjuthass a pályán. De ha a következő helyszínen akadtál el, akkor ott egy orkot kell keresned, a nála lévő kulcs nyitja ugyanis a másik zárt ajtót a térségben.

Bagó Péter

Medal of Honor: Allied Assault

Nem tudom hol kell beírni paramétereket a MOHAA-ban. Kérem segítsenek!!!

Csusza

Szia!

Minden paraméterezhető játéknál, az asztalon lévő parancsikon „jobb gomb, tulajdonságok" cél sorába, az indítani kívánt program neve után, az idézőjeleken kívülre kell írni a paramétereket.

Clemi

Chaser

A Chaser című játékban akadtam el, a Lomonoszov kráter -romok nevű pályán.

Sajnos az adott pályához konkrét segítséggel nem szolgálhatunk, de talán használnát veheted az alábbi kódok egyikének:

Indítsd a játékot az alábbi módon: „chaser.exe -console", majd a ~ billentyűvel lehívható konzolba pötyögd a következő csalásokat:

\cht_armor 100 - 100-as páncél
\cht_health 100 - 100-as energia
\cht_giveall - Minden fegyver és tárgy
\cht_timescale - A játék sebességének megváltoztatása
\cht_flymode - Repülés
\cht_god - Isten mód
\cht_weapon - Újratermeli a fegyvereket

Bagó Péter

Doom 3

Hali! A Doom III második Delta Labs pályáin rostokolok, mert nem tudok továbbjutni abból a szobából, ahol a falban számozott ládák figyelnek. Pakolgatom őket ide-oda, de semmi eredménye. Már megőrülök! Segítsetek légyszi!

Jónásch Tamás

Kedves Tamás!

Megőrülni ne őrülj, inkább örülj, hiszen a PC.Games 2004/9-10-es számában teljes végigjátszást találsz az adott pályához, s az egész játékhoz. Az ide vonatkozó részeket másolnám be most Neked:

„A körfolyosó végén egy ajtó vár. Lépj be rajta, majd használd a liftet a másodikra való feljutáshoz! Fuss végig a folyosókon, majd gyűjtsd be a matériákat a teremből! Továbbhaladva lépj be a szemközti ajtón, ahonnan jobbra, az egymásra hányt dobozokon jutsz a következő folyosóra. Balra indulva, az elágazásnál egy még élő tudósba botlasz, aki állítása szerint segített rászabadítani a poklot a kutatóállomásra. Hogy némileg helyrehozhassa hibáit, most a te segítségedet kéri. Töltsd le a kutatások során megtalált ereklye fontosabb tudnivalóit, majd távozz a bejárati ajtón! Tolass vissza egészen a hármas elágazásig, és balra fordulván lépj be a kettes szektorba! Frank Cinders PDA-ját találhatod az egyik elhunytnál, amivel baktass át a hármas szektorba! Innen elég lesz, ha csak a vérnyomokat követed a földön, míg kisvártatva egy orvosi laborra nem bukkansz. Haladj rajta keresztül, csakúgy, mint a mögötte lévő folyosókon, majd a panelhoz érkezvén nyomd meg a 9-es gombot! Ezzel eléd került a szemközti fal egyik eleme. Nyomd meg a 9-est újfent, ám mielőtt a kar cselekedne, gyorsan ugorj is rá az energiacellára! Az egész procedúrára azért van szükség, hogy bejuthass a jobb oldali peremen lévő szellőzőjáratba. Szóval, mikor éppen úgy fordul a szerkezet, hogy közel kerülsz a felső párkány széléhez: ugorj! Kússz végig a járatban, majd ess le a folyosóra! Nyisd ki Abrams biztonsági főnök ajtaját (931) és vedd fel belőle a BFG-t! Nyomulj tovább a folyosón, míg egy laptophoz nem érkezel. Kapcsold ki a Halon biztonsági rendszert, így már szabadon kiléphetsz a szemközti folyosóra. Az előtted lévő gépeknél kikapcsolhatod a kettes szektor biztonsági zárjait, majd az ajtó után balra fordulva nyargalj vissza a második számú komplexumba! Indulj el jobb kéz felé, fel egészen az utolsó ajtóig, ami mögött szintén jobbra indulj. A szerverekből egy plazmakúp kerül elő, míg szemből a lift ajtaja nyílik. Lődd be a dobozt, s így immáron könnyedén leliftezhetsz az elsőre. Innen jobb kéz felé juss ki a folyosóra, ahonnan bal oldali irányban könnyedén ráakadhatsz a szobájában kuksoló tudósra. Tőle balra haladj át a két ajtón, és használd a teleportáló szerkezetet!"

Bagó Péter

Sziasztok, én Kovács Gergő vagyok és a Doom 3-as játékhoz szeretnék segítséget kérni. A pokolban vagyok, és ahhoz a nagy szörnyhöz kéne valami okosság, ami felett három lény repked. A rakétái elől már nem tudok hová bújni, és hiába ölöm, nem sebződik! Mi a teendő ilyenkor???

Szia Geri,

Ahogy Tamásnak, így Neked is csak a PC.Games 2004/9-10-es számát tudom ajánlani (melyből az alábbi részlet is származik), ami vélhetőleg a továbbjutást is jelenti egyben a számodra:
„Vedd fel a lehelyezett felszereléseket, és szaladj fel a szemközt található lépcsőn! A fénybe érve furcsa lebegésbe kezd tested és lelked - ám a földetérés után ismét harc következik. A két pokolfajzat kilövése után fuss át a hídon, majd be a romok közé az alagútba! A szemből jövő lényt lődd le, és menj be a járatba, ahonnan kijött! Jobbra, majd hátra arc, hogy lelődd a megjelenő lényeket. Irány: tovább egyenesen, de ne lépj rá a megjelölt lebegő kövekre! Ha átjutottál a túloldalra, egy szentélyhez érkezel, ahol először kívül, majd belül kell rendet tenned. A rakétázó zsírgombóc elől igyekezz a pillérek takarásába menekülni, és mögé kerülve kipurcantani! Vedd fel a plazmafegyvert a hátsó részből, majd automatikusan még mélyebbre süllyedsz Betruger mocskában. Igyekezz a vérben forgó koponyához, hiszen a felvételével egy ökölcsapással végezhetsz mindenkivel. Tégy is így, majd a bejárattól jobb kéz felé lépj át a boltíves ajtón! Fuss végig a hídon, ügyelve a le-lecsapó kőtömbre, majd fel a lépcsősor tetejére! Innen bal kéz felé haladj tovább, fel a lépcsőn, és be az újabb ajtón! Baktass fel a csigalépcsőn, és tépd fel az újabb terem ajtaját! Át az apró termen, legyilkolva a démonokat, majd újabb terem - innen jobb kéz felé távozz! Ugorj fel a romokra, győzd le a hájpacnit, majd tárd ki az ajtót!
A kellemes meglepetés után már csak néhány kanyar bevétele vár, hogy beléphess a kékesen kacskaringózó sugárba. Az itt felbukkanó pokolkutya likvidálása többlépcsős feladat lesz: első körben például igyekezz egyáltalán túlélni heves támadásait! A tűzgolyói között lavírozva húzódj fedezékbe az oldalt található oszlopok mögé, majd mikor tiszta a terep, próbáld lelőni a körülötte repkedő világítófejű árnyakat! Ezután kapd elő a rakétavetőt, és pörkölj bele a feje felett kavargó kék gömbbe! A lényt így tulajdonképpen nem kell lőnöd, pár lövés után mégis holtan rogy össze. Az ereklye felvétele után a lépcső aljában lévő berendezésnél juthatsz vissza a „normális" Marsra."

Bagó Péter

Shrek 2: The Game

Sziasztok!

Magyar Márton vagyok de szólítsatok Murcinak! Ahogy az oldalatokat böngésztem eszembe jutott egy nagy probléma! Megvan a Shrek 2 és most azon a pályán vagyok ahol Shrek átváltozott emberré és a börtönből kell kijutni. Ez egy darabig simán ment, de csak addig ameddig meg nem pillantottam egy olyan részt, amelyiket már Szamárral csináltam. Ez egy olyan rész ahol van egy szakadék és egy kis út van. Eddig azt lehet hinni, hogy csak át kell menni, közben három vasgolyó össze-vissza himbálódzik és így kell átmenni a kis úton de a vasgolyók mindig beleavatkoznak. Már 1000x próbáltam de mindig meghalok. KÉRLEK SEGÍTSETEK! Hogy ha tudnátok küldeni egy olyan mentést amiben Shrekkel ez a rész meg van csinálva nagyon megköszönném!

Szia!

Nos én végigjátszottam a nevezett játékot, de sajnos a mentéseim már nincsenek meg, így ebben nem tudok segíteni, csupán egy tanáccsal szolgálhatok. A játéknak nincs olyan része, amit kis ügyességgel, és némi türelemmel ne lehetne teljesíteni. Ott ahol mindenféle lengő lógó vacakok állják az utad, csupán ritmusérzék kell. Egy viszont biztos, egyszerre nem tudsz átrohanni legfeljebb két akadály alatt, így közben meg kell állnod, csupán azt kell kiszámítani, hogy melyik akadály után, és mennyi ideig maradhatsz egy helyben. Ne csüggedj, sikerülni fog!

Clemi

Syberia 2

Csőtészta! A Szibéria kettő játékkal vagyok elakadva. A Hans szobájába kéne bejutnom, de zárva van az ajtó. A kulcsot pedig sehogyse tudom elvenni a fószertől a nappaliba.

Hali,
Iron

Szervusz Iron,

A megoldás az elhangzó konverzációkban rejlik. Az apuka 7:15-kor hagyja el lakását. Vedd kezelésbe a hallban álló toronyórát, aminek bal illetve jobb oldalán lévő karokkal mozgathatod a mutatóit. A bal kar 15, míg a jobb oldali 30 percet állít az időn. A cél: 2:45-re tekerni a mutatókat, majd a csengőnél felhúzni a két automatont. Ezután a jobb oldalit 9, a bal oldali kart egy alkalommal meghúzva 7:15-re kalibrálhatod a szerkezetet. Most már csak arra kell várnod, hogy felszabaduljon a kulcs, és felmehess Hans szobájába.

A játék komplett végigjátszása amúgy megtalálható lapunk 2004/3-as számában!

Bagó Péter

ESCAPE FROM MONKEY ISLAND

Kósa Gergely vagyok és elakadtam a Monkey Island 4-ben. Még nagyon az elején vagyok ahol egy fickó próbálja a katapultjával szétlőni a házunk és nem tudom, hogyan kéne megállítani.

Várom válaszuk:

Kósa Gergely

Szia Gergely!

A problémádra a megoldás a következő: Menj a városba, és keresd meg s „SCUMM BAR"-t. A bár hátsó részében próbáld elhalászni a részeg öreg elől a perecet. Nem fogja engedni, úgyhogy sétálj oda a Darts játékosokhoz. Kérdezd őket a falon lévő lyukakról. Ők ráfogják majd másokra, de te csak cukkold őket. Tesztelgesd őket, hogy nem tudják eltalálni a bár különböző részeit. Mikor elintézik a lufit, az öreg elájul, és Te lenyúlhatod a pereceket. Ezután menj át a Kikötőbe. A Grog-gép mellett a földön van egy leeresztett gumibelső, ezt vedd fel. Irány vissza a házhoz. Az előbb felszedett gumibelsőt használd a fura formájú kaktuszon, majd menj oda a katapultos palihoz. Add neki a perecet, mire ő elmegy étkezni. Már csak annyi a teendőd, hogy a katapult irányítóberendezését alaposan megbabrálod. Nézd meg, mi sül ki az egészből!

További jó játékot,

Dante

ALIAS

Üdv!

Elakadtam az Alias című játékban. Az első pályán, a Ground Floor résznél. Eljutottam a teherautóig, de onnan kezdve fogalmam sincs mi a fenét kéne csinálni.

Szia!

Mikor végigjátszottam az ALIAS-t, pontosan ennél a résznél akadtam el én is, körülbelül negyed órára. Kicsit bugos lehet itt a játék, mert a teherautó platójára elvileg simán fel kéne tudnunk mászni. Nos, ez a valóságban nem teljesen így van. Egy szó, mint száz: menj a kamion hátuljához, és „normál séta" üzemmódban gyalogolj neki. Előbb-utóbb fel fog mászni Sydney. A nők már csak ilyenek :)

Dante

MEGRENDELŐLAP

Megrendelem az alábbi előfizetést, illetve extra kiadványt:

☐ THE SIMS WORLD **899 Ft/db** (1 CD)	☐ SETTLERS IV WORLD **899 Ft/db** (1 CD)	☐ RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN WORLD **899 Ft/db** (1 CD)	☐ JÁTÉKKÉSZÍTÉS **899 Ft/db** (1 CD)
☐ JÁTÉKMAGYARÍTÁSOK **899 Ft/db** (1 CD) - **FRISSÍTETT!**	☐ UNREAL T. WORLD **1799 Ft/db** (2 CD)	☐ C&C GENERALS WORLD **899 Ft/db** (1 CD)	☐ HALF-LIFE WORLD **1799 Ft/db** (2 CD)
☐ WARCRAFT 3 WORLD **899 Ft/db** (1 CD)	☐ GTA3: VICE CITY WORLD **899 Ft/db** (1 CD)	☐ BF 1942 WORLD **899 Ft/db** (1 CD)	☐ CALL OF DUTY WORLD **899 Ft/db** (1 CD)
☐ MOHAA WORLD **899 Ft/db** (1 CD)	☐ FAR CRY WORLD **1799 Ft/db** (2 CD)	☐ BF VIETNAM WORLD **899 Ft/db** (1 CD)	

Név: .....

Cím: .....

☐ Csekket kérek ☐ Utánvéttel egyenlítem ki a megrendelést

☐ 1/2 éves CD GAMES előfizetés (3 szám) **3190 Ft**

☐ 1 éves CD GAMES előfizetés (6 szám) **5975 Ft**

Megrendelhető: CD GAMES - 1325 Bp., Pf. 214

Áraink a postaköltséget csak 3000 Ft feletti megrendelés esetén tartalmazzák!

RENDELHETŐ VÉGIGJÁTSZÁSOK

128	Afrika Korps vs Desert Rats	P	600 Ft	032	Empire Earth [4 részben]	P	600 Ft	167	Medal of Honor: Infiltrator TT	A	300 Ft	096	Settlers 4	P	300 Ft
001	Age of Empires II: The Conq.	P	300 Ft	033	Enclave [2 részben]	P	500 Ft	062	Medieval: Total War	P	400 Ft	097	Silent Hill 3	P,2	500 Ft
002	Age of Mythology [2 részben]	P	500 Ft	034	Enter the Matrix	P,2,X,G	500 Ft	063	Metal gear Solid 2	P,2,X	500 Ft	098	Sim City 4	P	500 Ft
003	Alien vs Predator 2	P	400 Ft	035	Evil Island	P	300 Ft	169	Metal Gear Solid: The Twin Snakes	G	600 Ft	099	Sim City: Rush Hour	P	500 Ft
004	Alien vs Predator 2: Primal Hunt	P	400 Ft	036	Fallout Tactics	P	300 Ft	176	Metroid: Zero Mission TT	A	300 Ft	100	Simon the Sorcerer	P	400 Ft
005	Alone in the Dark 4	P	300 Ft	159	Fallout: Brotherhood of Steel	2,X	600 Ft	084	Might & Magic IX [2 részben]	P	500 Ft	101	Soldier of Fortune II	P,X	400 Ft
006	America	P	300 Ft	136	Far Cry	P	600 Ft	160	Mission Impossible: Op. Surma	2,X,G	600 Ft	102	Soul Reaver 2	P,2	400 Ft
007	American McGee's Alice	P	300 Ft	158	Final Fantasy X-2	2	600 Ft	085	Myst 3 Exile	P,2,X	300 Ft	143	Spellforce TT	P	300 Ft
008	Anachronox	P	300 Ft	175	Final Fantasy: Crystal Chronicles	G	600 Ft	066	Myth 3	P	400 Ft	103	Splinter Cell	P,2,X,G	500 Ft
009	Arcanum	P	300 Ft	173	Forbidden Siren	2	600 Ft	146	Need for Speed: Underground	P,2,X,G	600 Ft	168	Splinter Cell: Pandora Tomorrow	P,2,X,G	600 Ft
129	Armed and Dangerous	P,X	600 Ft	037	Freedom Fighters	P,2,X,G	500 Ft	067	Neverwinter Nights [2 részben]	P	500 Ft	104	Star Trek Elite Force 2	P	500 Ft
010	Art of Magic	P	300 Ft	038	Freedom Force [2 részben]	P	500 Ft	068	Neverwinter Nights: SoU	P	500 Ft	144	Star Wars: Kotor	P,X	600 Ft
011	Arx Fatalis	P	500 Ft	137	Gangland	P	600 Ft	069	NFS2: Hot Pursuit	P,2,X,G	500 Ft	105	Stupid Invadres	P	300 Ft
161	Arx Fatalis	X	600 Ft	039	Giants: Citizen Kabuto	P	300 Ft	174	Ninja Gaiden	X	600 Ft	106	Summoner	P	300 Ft
012	Atalantis 3	P	400 Ft	040	GP3 addon	P	300 Ft	070	No One Lives Forever	P,2	300 Ft	107	SWGB: Clone Camp. [2 részben]	P	500 Ft
163	Baldur's Gate: Dark Alliance II	2,X,G	600 Ft	041	Grand Theft Auto III	P,2,X	500 Ft	071	No One Lives Forever 2	P	500 Ft	108	Syberia	P,2,X	400 Ft
013	Battle Isle: The Andosia War	P	300 Ft	042	Grandia 2	P	400 Ft	072	Oni	P	300 Ft	154	Syberia	P,2,X	600 Ft
014	Battle Realms	P	400 Ft	043	GTA3: Vice City	P,2,X	500 Ft	073	Operation Flashpoint	P	300 Ft	109	Technomage	P	300 Ft
130	Beyond Good & Evil	P,2,X,G	600 Ft	044	Half-Life: Blue Shift	P	300 Ft	074	Operation FP:Resistance	P	400 Ft	153	Terminator 3: Rise of the Machines	2,X	600 Ft
015	Blitzkrieg	P	500 Ft	045	Halo	P,X	500 Ft	075	Original War	P	300 Ft	110	The Elder Scrolls 3: Morrowind	P,X	400 Ft
016	Blood Omen 2	P	400 Ft	046	Harry Potter	P,2,X,G	400 Ft	076	Pirates of the Caribbean	P,2,X	500 Ft	111	The Great Escape	P,X	500 Ft
017	Bloodrayne	P,2,X,G	500 Ft	047	Heroes Cronicles:	P	300 Ft	077	Platoon	P	500 Ft	112	The Road to El Dorado	P	300 Ft
131	Breed	P	600 Ft	048	Heroes of Might and Magic 4	P	400 Ft	078	Pokoli Szomszédok	P	500 Ft	145	The Simpsons: Hit and Run	P,2,X,G	600 Ft
152	Broken Sword: The S. Dragon	P,2,X	600 Ft	049	Homeworld 2	P	500 Ft	079	Post Mortem	P	500 Ft	164	The Sims Bustin' Out	2,X,G	600 Ft
018	C&C Generals: ZH	P	500 Ft	050	Hostile Waters	P	300 Ft	080	Praetorians	P	500 Ft	113	The Thing	P,2,X	400 Ft
019	C&C Renegade	P	400 Ft	051	Icewind Dale 2 [2 részben]	P	500 Ft	150	Prince of Persia: Sands of Time	P,2,X,G	600 Ft	114	The Ward	P	300 Ft
020	C&C: Generals	P	500 Ft	052	IGI2: Covet Strike	P	500 Ft	081	Prince of Persia: SoT TT	P,2,X,G	300 Ft	115	Throne of Darkness	P	400 Ft
021	C&C: Yuri's Revenge	P	400 Ft	053	Impossible Creatures	P	500 Ft	082	Prisoner of War	P	400 Ft	146	Toca Race Driver 2 TT	P,X	300 Ft
170	Champions of Norrath	2	600 Ft	054	Indiana Jones [2 részben]	P,2,X	500 Ft	155	Project Gotham Racing 2 TT	X	300 Ft	116	Tomb Raider Angel of Darkness	P,2	500 Ft
132	Chicago 1930	P	600 Ft	138	Jack the Ripper	P	600 Ft	083	Red Alert 2	P	300 Ft	117	Tony Though	P	500 Ft
022	Clive Barker's Undying	P	300 Ft	172	JB 007: Everything or Nothing	P,2,X,G	600 Ft	084	Red Faction 2	P	500 Ft	151	True Crime: Streets of LA	P,2,X,G	600 Ft
133	Colin McRae Rally 04	P,2,X	600 Ft	055	Jedi Outcast 2	P,X	400 Ft	085	Republic: The Revolution	P	500 Ft	118	Unreal II	P	500 Ft
023	Commandos 2	P	300 Ft	139	Kill.Switch	P,2,X	600 Ft	086	Return to Castle Wolfenstein	P	400 Ft	119	Vietcong	P	500 Ft
024	Commandos 3 tippek	P	300 Ft	140	Legacy of Kain: Defiance	P,2,X	600 Ft	087	Rise of Nation	P	500 Ft	120	Warcraft III	P	400 Ft
134	Conan: The Dark Axe	P,2,X,G	600 Ft	056	Lord of the Rings	P,2,X,G	500 Ft	088	Robin Hood	P	500 Ft	121	Warlords Battlecry 2	P	400 Ft
025	Conquest of the Underworld	P	300 Ft	141	Lords of Everquest TT	P	300 Ft	089	Runaway: A Road Adventure	P	500 Ft	122	Warrior Kings	P	400 Ft
165	Crash Nitro Cart TT	2,X	300 Ft	149	LoTR: The Return of the King	P,2,X,G	600 Ft	090	Rune	P	300 Ft	123	Wizardry 8	P	400 Ft
026	Deadly Dozen	P	400 Ft	057	Mafia	P,2,X	500 Ft	091	S.W.I.N.E.	P	400 Ft	124	World War 3	P	400 Ft
135	Deus Ex: Invisible War	P,2,X	600 Ft	162	Manhunt	P,2,X	600 Ft	142	Sacred	P	600 Ft	156	Worms 3D tippek	P,2,X,G	300 Ft
027	Diablo 2: Lords of Destruction	P	300 Ft	166	Mario & Luigi: Superstar TT	A	300 Ft	092	Schizm	P	400 Ft	147	X2: The Threat tippek	P	300 Ft
028	Die Hard: Nakatomi Plaza	P	400 Ft	058	Max Payne 2	P,2,X	500 Ft	157	Secret Weapons Over Normandy TT	P,2,X	300 Ft	171	X-Files: Resist or Serve	2,X	600 Ft
029	Disciples 2	P	400 Ft	059	MechCommander 2	P	300 Ft	093	Serious Sam	P,X	300 Ft	125	XIII	P,2,X,G	500 Ft
030	Dungeon Siege	P	400 Ft	060	Mechwarrior 4	P	300 Ft	094	Serious Sam	P	400 Ft	126	Z: Steel Soldiers	P	300 Ft
031	Emperor: Battle for Dune	P	300 Ft	061	Medal of Honor	P	400 Ft	095	Serious Sam: The Second Enc.	P	400 Ft	127	Zanzarah	P	400 Ft

ÚJ VÉGIGJÁTSZÁSOK:

180	Chrome TT	P	400 Ft	190	Hitman Contracts TT	P,2,X,G	400 Ft	200	Project Zero2: C. Butterfly	2	600 Ft	192	Singles TT	P	400 Ft
195	CS: Condition Zero TT	P	400 Ft	177	MoHA: Spearhead	P	500 Ft	199	Red Dead Revolver	X	600 Ft	182	Sniper TT	P	400 Ft
188	CSI: Dark Motives	P	600 Ft	198	Onimusha 3: Demon Siege	2	600 Ft	194	Rise of the Nations: TaP	P	600 Ft	189	Syberia 2	P,2,X	600 Ft
205	CT Special Forces: BTH TT	A	300 Ft	184	Painkiller (1.rész)	P	600 Ft	204	Shining Soul 2 TT	A	300 Ft	202	Syphon Filter: The Omega Srain	2	600 Ft
191	Dead Man's Hand TT	P,X	400 Ft	183	Partners	P	500 Ft	178	Silent Hill 2	P	500 Ft	187	UEFA EURO 2004 GU	P,2,X,G	600 Ft
196	H. P. and the P. of Azkaban	P	600 Ft	186	Perimeter	P	600 Ft	179	SIMS biblia	P	800 Ft	193	UT 2004 GU	P	800 Ft
197	H. P. and the P. of Azkaban	2,X,G	600 Ft	185	Pokoli Szomszédok 2	P	600 Ft	181	SIMS Makin' Magic TT	P	400 Ft	203	Van Helsing	2,X	600 Ft
201	Hitman Contracts	P,2,X,G	600 Ft												

Jelmagyarázat: **P**: PC, **2**: PS2, **X**: Xbox, **G**: Gamecube. A játékok neve után: **TT**: Tippek-trükkök, **GU**: Guide

MEGRENDELŐLAP

☐ 2000/01 **300 Ft/db** (2 CD + poszter)	☐ 2000/02 **300 Ft/db** (2 CD + poszter)	☐ 2000/03 **300 Ft/db** (2 CD + poszter)	☐ 2000/04 **300 Ft/db** (2 CD + poszter)	☐ 2000/05 **300 Ft/db** (2 CD + poszter)	☐ 2000/06 **300 Ft/db** (2 CD + poszter)
☐ 2001/01 **500 Ft/db** (2 CD + 84o mell.)	☐ 2001/02 **500 Ft/db** (2 CD + 84o mell.)	☐ 2001/03 **500 Ft/db** (2 CD + 84o mell.)	☐ 2001/04 **500 Ft/db** (2 CD + 84o mell.)	☐ 2001/05 **500 Ft/db** (2 CD + 84o mell.)	☐ 2001/06 **500 Ft/db** (2 CD + 84o mell.)
☐ 2002/01 **700 Ft/db** (2 CD + 84o mell.)	☐ 2002/02 **700 Ft/db** (2 CD + 52o újság)	☐ 2002/03 **700 Ft/db** (2 CD + 52o újság)	☐ 2002/04 **700 Ft/db** (2 CD + 52o újság)	☐ 2002/05 **700 Ft/db** (2 CD + 52o újság)	☐ 2002/06 **700 Ft/db** (2 CD + 52o újság)
☐ 2003/01 **900 Ft/db** (2 CD + 52o újság)	☐ 2003/02 **900 Ft/db** (2 CD + 52o újság)	☐ 2003/03 **900 Ft/db** (2 CD + 52o újság)	☐ 2003/04 **900 Ft/db** (2 CD + 52o újság)	☐ 2003/05 **900 Ft/db** (2 CD + 52o újság)	☐ 2003/06 **900 Ft/db** (2 CD + 84o újság)
☐ 2004/01 **1100 Ft/db** (2 CD + 84o újság)	☐ 2004/02 **1100 Ft/db** (2 CD + 84o újság)	☐ 2004/03 **1100 Ft/db** (2 CD + 84o újság)			

Név: .....

Cím: .....

☐ Csekket kérek ☐ Utánvéttellel egyenlítem ki a megrendelést

Megrendelhető: CD GAMES - 1325 Bp., Pf. 214

Áraink a postaköltséget csak 3000 Ft feletti megrendelés esetén tartalmazzák!

RÉSZLETES INFORMÁCIÓ:

WWW.CDGAMES.HU

ÍGY RENDELJ:

Fenti végigjátszások megrendelhetők az alábbi módon: A postákon kérhető „Belföldi pénzesutalványon" fel kell adni a megfelelő összeget a kiadó címére, az utalvány hátuljában lévő közlemény rovatban pedig fel kell tüntetni a megrendelt végigjátszások sorszámát és nevét. A kiadó a végigjátszásokat nyomtatott formában juttatja el a megrendelőknek a pénzügyi teljesítés után.

A fenti összegek az Áfa-t és a postaköltséget tartalmazzák.

A postautalványokat a következő címre kell küldeni:

CD GAMES 1325 Budapest Pf.: 214

A szolgáltatásról bővebben a **369-2779**-es telefonszámon lehet érdeklődni, a teljes végigjátszás lista a **www.vegigjatszas.hu** címen található meg.

WARLORDS IV
HEROES OF ETHERIA™

A hadvezérek,
sárkányok és hősök korában
legendák születtek
és buktak el

...ebben a titokzatos és varázslatos világban a küzdelem az egyetlen eszköz, hogy bebizonyítsd;
Te vagy minden seregek legnagyobb Vezére!

A magyar változat már a boltokban

UBISOFT™

automex MULTIMÉDIA

Keresd a nagyáruházakban és viszonteladóknál vagy a www.automex.hu weboldalon, ahol további szoftverek között is válogathatsz!

Automex Multimédia Kft. - 1072 Bp., Nagydiófa u. 19., Tel.: 461-5700, Fax: 461-5799
www.automex.hu - info@automex.hu

Infinite Interactive

©2003 Ubi Soft Entertainment. Ubi Soft, ubi.com, and the Ubi Soft logo are trademarks of Ubi Soft Entertainment in the U.S. and/or other countries.
Warlords IV: Heroes of Etheria is a trademark of Infinite Interactive. Developed by Infinite Interactive. All rights reserved.

SHADE

Az Angyalok haragja

16+
www.pegi.info

Black Element Software

© 2004 CENEGA PUBLISHING, S.R.O. ALL RIGHTS RESERVED.
OTHER PRODUCTS AND COMPANY NAMES MENTIONED HEREIN MAYBE TRADEMARKS OF THEIR RESPECTIVE OWNERS.
DEVELOPED BY BLACK ELEMENT SOFTWARE. ALL RIGHTS RESERVED.

CENEGA
www.cenega.com